Niveau(x) d'enseignement: 3 Numéro EDUQ : 9570283
Centre d'intérêt: 751

Jules, Julie et les applications pédagogiques : une approche efficace et stimulante pour développer l'habileté à lire et à communiquer par écrit / [Productions Ecole Jules-Verne]. -- [Montréal : Commission des écoles catholiques de Montréal], 1994.
xviii, 108p. : ill. ; 28 cm + 2 disquettes d'ordinateur.

"Primaire, 5e année". Disquettes dans une pochette.

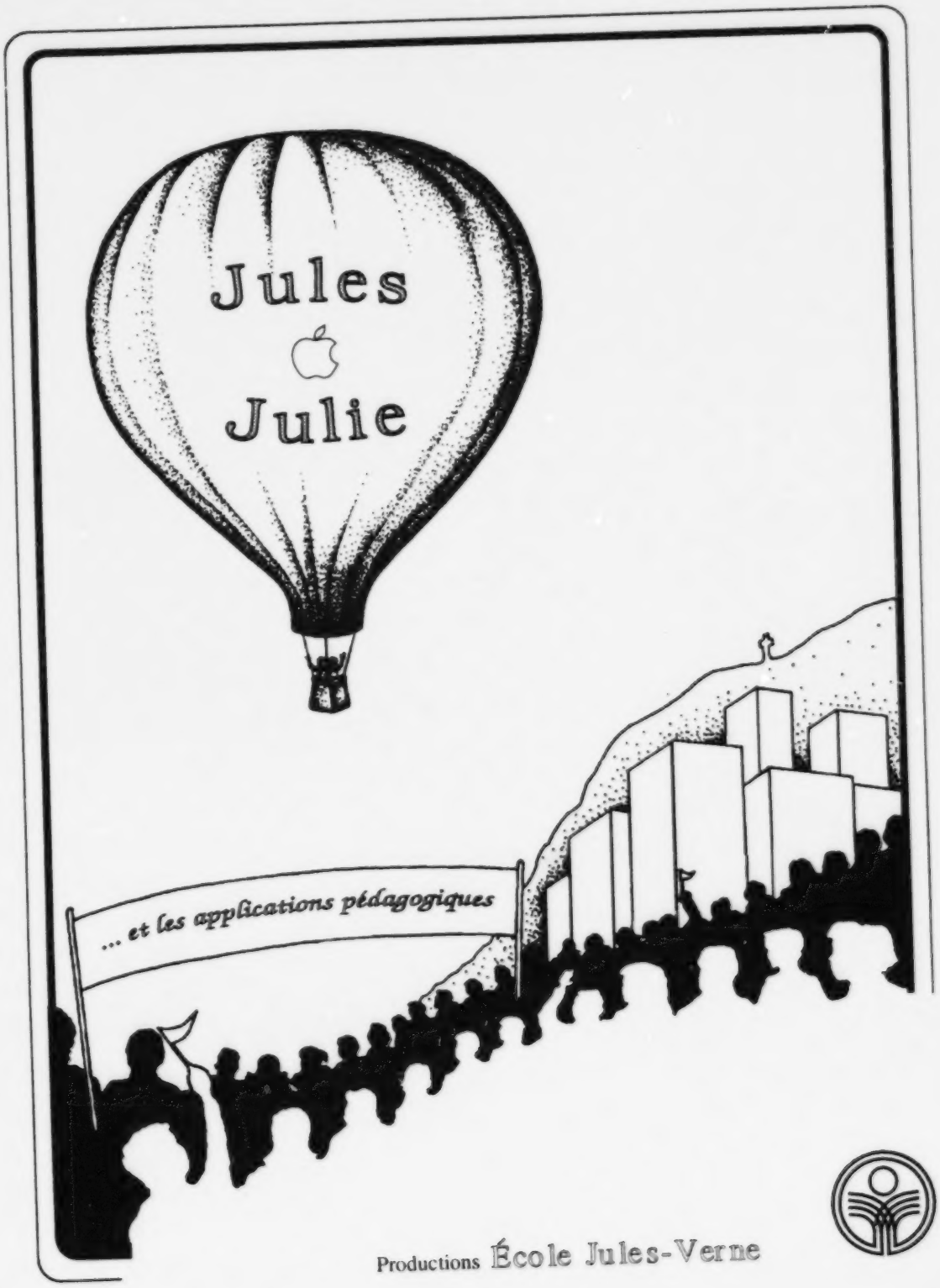
ISBN 2-920855-90-5

Vedette(s)-secondaire(s): Ecole Jules-Verne * Commission des écoles catholiques de Montréal

Descripteur(s): Français (Langue) * Application pédagogique de l'ordinateur * Lecture * Ecriture * Primaire (Ordre d'enseignement)

Identificateur(s) de sujet: ClarisWorks (Logiciel)

Ce guide propose aux enseignants de cinquième année des activités de lecture et de communication écrite à effectuer avec le traitement de texte ou le traitement d'image vectoriel ClarisWorks.



Productions École Jules-Verne

95-70283

Jules, Julie

et les applications pédagogiques

Une approche efficace et stimulante
pour développer l'habileté à lire et à communiquer par écrit.

BIBLIOTHÈQUE CENTRALE
C.E.C.M.

Primaire, 5e année

Élaboration des activités **École Jules-Verne**
Louisette Desrochers, Nicole Latour-Léveillé et Lucie Perron

Édition
Louisette Desrochers, Nicole Latour-Léveillé et Lucie Perron

Expérimentation des activités
École Jules-Verne
Micheline Bergeron, Georgette Dorval, Gisèle Goyer, Christiane Moisan, Lucie Perron
École Saint-Vincent-Marie
Diane Arseneault, Nathalie Champagne, Jeanne D'Arc De Rycker, Martin Grondines, Lucie Perron, Angéline Roy-Gagnon
École Ste-Colette
Jean-Pierre Lesco, Diane Nadon

Consultants, CECM
Marie Lahaie, Katleen Lareau et Linda Ramacieri, conseillères pédagogiques en français,
Nicole Latour-Léveillé et Claude Guimond, conseillers pédagogiques en informatique

Réalisation graphique
Liette Bellerive, Diane Boisclair et Marcel Tremblay

Révision linguistique
Monique Grignon-Labine

BIBLIOTHÈQUE CENTRALE
C.E.C.M.

Distribution
École Jules-Verne, 11 811 P.M. Favier,
Montréal-Nord, H1G 5X4 Tél.: (514) 596-5311.

Dépôt légal: 4e trimestre 1994
Tous droits réservés

073813

ISBN 2-920855-90-5

Table des matières

Introduction

Présentation du document I
Les activités de lecture IV
Les activités d'écriture VII
Explication des symboles XI
Directives d'utilisation des logiciels XIV

Activités pédagogiques

Album de photos 2
Ami compromettant 10
Au marché 18
Aventure mémorable 28
Chocolat 38
Comédiens 46
Grenier hanté 54
Intrus 60
Malheur 68
Marionnettes 74
Méfisto 84
Salle de jeux 88
Têtes d'oeufs 93
Voeux multiples 100

Aide à la planification

Bitmap	Texte	Vectoriel	Activités de lecture	
*			Méfisto	84
*			Marionnettes	74
**			Salle de jeux	88
**			Têtes d'oeufs	93
***			Au marché	18
***			Comédiens	46
		√	Album de photos	2
	••	√	Chocolat	38
			Activités d'écriture	
*	••		Aventure mémorable	28
*	••		Ami compromettant	10
***	••		Grenier hanté	54
***	•••	√√√	Intrus	60
	••	√√√	Malheur	68
*	••	√√√	Voeux multiples	100

Légende

* Utiliser les outils de dessins: pinceau, forme libre, rectangle, ovale, polygones...

** Sélectionner une image, la déplacer, la dupliquer, effectuer des rotations...

*** Accéder à un document annexe, copier et coller une image de type bitmap.

• Insérer ou effacer divers types de caractères: minuscules, majuscules, accents, espaces, retours, etc.

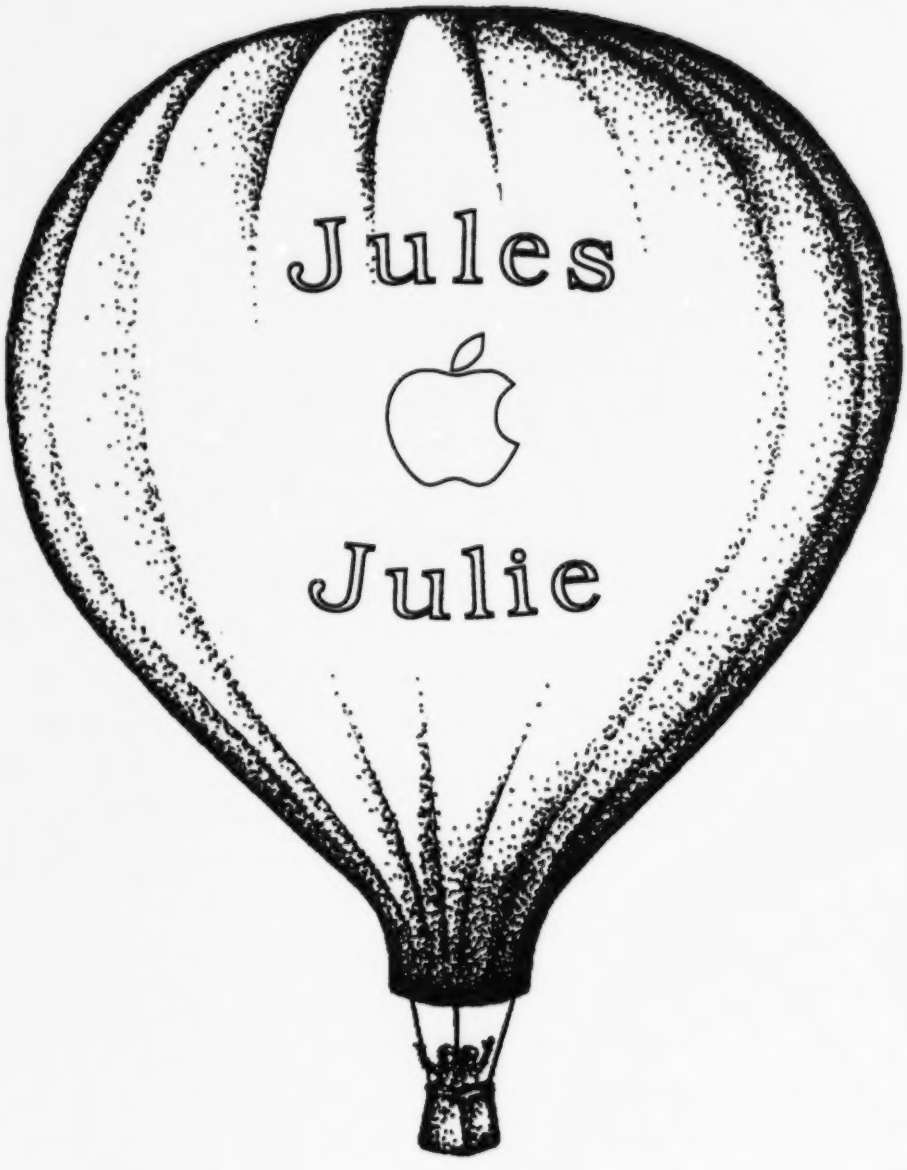
•• Sélectionner une ligne de texte ou le texte entier; modifier le style, la taille, l'alignement des caractères; coller et copier du texte.

••• Habiller un objet de type vectoriel.

√ Déplacer un objet de type vectoriel.

√√√ Accéder à un document annexe, copier et coller un objet de type vectoriel.

Facultatif


Jules
Julie

Jules, Julie et les applications pédagogiques

Fidèle à la démarche pédagogique proposée dans «Mac...Si!», l'école Jules-Verne vous présente aujourd'hui «Jules, Julie et les applications pédagogiques». Tel son prédécesseur, il contient des activités de lecture et de communication écrite pour lesquelles il est avantageux d'utiliser un traitement d'image et un traitement de texte.

Les illustrations occupent une place privilégiée au sein de toutes les activités. Nous les avons utilisées de façon à aider les élèves à prendre conscience des stratégies qu'ils utilisent en lecture et en communication écrite et pour les inciter à en développer de nouvelles.

En lecture, très souvent, l'observation des illustrations sert de stratégie. Dans plusieurs activités, la présence d'éléments semblables exige que le lecteur accorde de l'importance aux détails et à la complémentarité des informations. De plus, certaines illustrations permettent de faire des inférences qui aident les élèves à comprendre des mots nouveaux ou des structures de phrases complexes.

En communication écrite, les illustrations stimulent l'imagination des élèves; lorsqu'elles sont identifiées, elles favorisent l'utilisation d'un vocabulaire riche, précis et varié. De plus, parce qu'elles ont été conçues en fonction de l'intention et des interlocuteurs prévus, les illustrations aident les élèves à mieux cerner un sujet et à regrouper leurs idées. Ce support à la structure du texte contribue à diminuer les difficultés liées à la rédaction de textes en équipe.

Les résultats obtenus nous permettent d'affirmer que ce type d'activités nourrit l'intérêt des élèves pour les activités de français et favorise l'appropriation des opérations cognitives utilisées pour traiter l'information.

Les activités

«Jules, Julie et les applications pédagogiques» contient des activités de lecture et de communication écrite. Les activités sont indépendantes les unes des autres. On peut en réaliser une seule au cours de l'année scolaire ou planifier l'ensemble des activités de son niveau. Les activités sont placées en ordre alphabétique. Cependant, nous avons ajouté des indicateurs de difficultés au début du document afin de vous aider à graduer harmonieusement les apprentissages au niveau technique.

Activités de lecture

Les activités de lecture offrent des textes riches et stimulants. Les tâches proposées consistent à modifier une représentation graphique ou encore à en réaliser une nouvelle. Dans les deux cas, l'élève a accès à des illustrations disponibles en plusieurs formats: fichiers de départ, fichiers annexes, albums ou librairies.

Quelques activités poursuivent simultanément des objectifs d'autres matières. Une activité de lecture consiste à résoudre un problème mathématique sans données numériques, tandis qu'une autre propose des consignes permettant de réaliser un travail d'arts plastiques.

Activités d'écriture

Pour la communication écrite, nous demandons à l'élève de rédiger un texte ayant un thème spécifique: Halloween, messages d'anniversaire, aventures cocasses, contes impliquant des animaux en forêt, etc. L'élève réalise toutes les étapes de rédaction et de révision de texte directement à l'ordinateur. Une fois le texte terminé, il doit l'illustrer ou réaliser une scène qui appuie son récit. Pour ce faire, il a accès à des illustrations qu'il peut prendre telles quelles ou les modifier selon ses goûts.

Les activités de lecture

Les activités font appel aux stratégies essentielles à tout bon lecteur, c'est-à-dire les stratégies de pré-lecture et de lecture. Elles exigent que les élèves effectuent fréquemment les opérations cognitives suivantes: sélectionner des informations, les regrouper et inférer en se référant soit à leur vécu, soit à un texte étudié précédemment ou encore au contexte créé par le fichier de départ et les banques d'images disponibles.

Mise en situation

Dans toutes les activités, la mise en situation se fait en classe. L'enseignant active les connaissances antérieures sur le sujet concerné; il aide ensuite les élèves à catégoriser les connaissances et à anticiper ce qui est dit dans le texte.

Il rappelle les stratégies de pré-lecture comme le survol du texte. Dans la plupart des activités, les indices à regarder sont le titre et les sous-titres, l'introduction, la structure du texte et les illustrations.

Ensuite, l'enseignant précise l'intention de lecture et invite les élèves à faire une lecture silencieuse du texte.

Déroulement

Au laboratoire, l'enseignant rappelle l'intention et l'essentiel de la tâche. Il explique les nouvelles techniques informatiques nécessaires à la réalisation du travail et cible les connaissances acquises antérieurement qu'il juge pertinentes.

Il rappelle les stratégies de lecture appropriées et met les élèves à la tâche. Lorsqu'un élève éprouve des difficultés, il l'invite à en identifier la cause et à nommer des stratégies susceptibles de l'aider à trouver les informations dont il a besoin pour solutionner le problème. Comme dans toute situation de lecture, l'élève devra se

référer aux stratégies suivantes:

- les stratégies d'identification des mots: anticipation des mots en utilisant le contexte linguistique et les indices graphiques, utilisation de la dérivation lexicale, utilisation du dictionnaire;
- les stratégies de compréhension de phrases: ordre des mots dans les phrases, signes de ponctuation, marques morpho-syntaxiques (féminin, pluriel, temps et personne des verbes, etc.), marqueurs de relation (pronoms, référents, déterminants, etc.), connecteurs (conjonctions, prépositions, adverbes, etc.);
- les stratégies de compréhension des liens entre les informations des diverses phrases et les diverses parties du texte: marqueurs de relation explicites entre les phrases (pronoms, référents, déterminants, etc.), marques de structure du texte (titre et sous-titres, paragraphes, etc.), connaissances relatives à l'organisation de l'information (regroupement des informations, ordre des informations, mots d'enchaînement en début de paragraphe, etc.).

Objectivation

De retour en classe, l'enseignant reprend la lecture du texte avec les élèves. Il amène ces derniers à observer et à comparer les productions. Chaque fois qu'on constate des différences, les élèves doivent justifier leur réponse en se référant au texte et aux stratégies de lecture qu'ils ont utilisées.

À la toute fin, l'enseignant questionne les élèves sur leurs difficultés au niveau de la tâche informatique.

Situations particulières

À l'occasion, la lecture d'un texte contenant des informations d'appoint sur un sujet est un préalable à l'activité au laboratoire. C'est ce qui explique que, dans certaines leçons, les élèves doivent lire deux textes. Dans ce cas, l'enseignant présente brièvement l'activité au laboratoire pour que les élèves saisissent l'intention. Il anime ensuite toutes les étapes de lecture du premier texte: mise en situation, déroulement et objectivation. Il présente ensuite le deuxième texte et réalise l'activité en suivant les étapes décrites.

Certaines activités de lecture demandent que les élèves utilisent plusieurs commandes. Il est alors utile de fournir aux élèves une feuille de consignes qui agit comme aide-mémoire. Dans ce cas, les élèves doivent alternativement se référer aux deux types de textes fournis, soit la tâche et les consignes.

Les activités d'écriture

Les activités d'écriture proposées sont efficaces pour améliorer ou consolider les habiletés en communication écrite des élèves. On y présente des situations à caractère expressif, poétique et ludique pour lesquelles il est avantageux d'intégrer des illustrations. La démarche qui suit explique les étapes à réaliser lorsque les élèves utilisent un traitement de texte.

N.B.: Nous croyons qu'il est essentiel que les élèves réalisent toutes les étapes de rédaction et de révision avec le même outil.

Mise en situation

Pour toutes les situations de communication écrite, on doit d'abord informer les élèves du thème, de l'intention et de l'interlocuteur. «Quel est le message que je veux livrer? Par qui sera-t-il lu? Pourquoi ai-je décidé de l'écrire au lieu de le dire?» Après avoir amorcé l'activité, l'enseignant aide les élèves à réfléchir sur le contenu du message. Il inscrit les consignes au tableau ou distribue des photocopies.

N.B.: On doit décrire, lors de cette étape, tous les éléments qui touchent le contenu. La grille d'auto-correction ne doit réserver aucune surprise.

Ébauche du texte

Cette première ébauche doit se faire directement à l'ordinateur si l'on veut éviter à l'enfant les transcriptions inutiles. Lors de cette étape, l'enseignant doit concentrer la majorité de ses interventions sur le contenu.

Si un élève s'éloigne de l'intention, on doit le lui dire dès le début afin d'éviter une réaction de découragement. On intervient en posant des questions. L'élève doit prendre conscience que le lecteur manque de précision. «Quelles questions suscite son texte chez le lecteur?»

Lorsque le texte est terminé, on donne la grille d'auto-correction. Les élèves lisent les questions une à une, vérifient si leur texte répond aux exigences et le complètent au besoin. Ensuite, ils sauvegardent le travail et ils l'impriment.

Première correction

En classe, l'enseignant remet les textes aux élèves. Il demande de corriger les erreurs qu'ils peuvent trouver seuls. Il écrit au tableau les mots qui causent des difficultés aux scripteurs qui le demandent. Cette étape est stimulante puisqu'il est fréquent de constater que les élèves réussissent à découvrir eux-mêmes certaines de leurs erreurs si on leur demande de relire le texte imprimé.

Le titulaire ramasse les feuilles et les corrige sans la présence des élèves.

- Il place, dans la marge, des indicateurs de correction relatifs aux règles de grammaire déjà apprises et aux mots qui devront être cherchés dans le dictionnaire.
- Il orthographie correctement les mots hors programme.

Il choisit un texte d'élève en tenant compte du contenu et des erreurs grammaticales qu'il veut traiter lors de l'objectivation. Il en fait une copie sur disquette s'il a accès à un acétate électronique; sinon, il utilise un tableau. Dans les deux cas, il prend soin de corriger toutes les fautes, sauf:

- les erreurs syntaxiques et/ou de ponctuation qu'il désire étudier;
- les erreurs orthographiques qui entraînent l'étude d'une nouvelle règle;
- quelques erreurs qui font partie d'un réinvestissement.

N.B.: Ce mode de fonctionnement facilite le travail d'objectivation puisqu'il permet aux élèves de cibler certaines erreurs et d'y apporter les correctifs appropriés.

Objectivation

L'enseignant utilise un acétate électronique ou, à défaut, un tableau. À partir de la grille d'auto-correction, on regarde avec les élèves si le contenu de la communication écrite est conforme à l'intention. L'enseignant en profite pour confirmer les réussites et essaie d'amener les élèves à voir avec discernement si le texte respecte les consignes du contenu présentées lors de la mise en situation.

Par des observations et des questions, il amène les élèves à s'approprier des stratégies utiles à tout bon scripteur. Il aide les élèves à effectuer des corrections syntaxiques qui assureront une meilleure compréhension du texte par l'interlocuteur. Il les aide ensuite à identifier et à remplacer les référents qui n'expriment pas clairement la pensée, les erreurs de ponctuation et les erreurs orthographiques. Enfin, il les initie à diverses techniques permettant d'enrichir les informations ou le vocabulaire telle l'utilisation du dictionnaire de synonymes de ClarisWorks.

N.B.: Lorsqu'on désire aborder l'étude d'une stratégie complexe, tels les mots de liaisons ou les référents peu courants, il est préférable de se limiter à un ou deux de ces points d'intervention.

Deuxième correction

Cette étape doit se faire immédiatement après l'objectivation. Chaque élève retourne à l'ordinateur, édite son texte et effectue les corrections nécessaires en se référant aux pancartes et aux dictionnaires informatiques ou imprimés.

L'enseignant en profite alors pour aider les élèves qui ont de grandes difficultés. Ses principales interventions devraient viser à assurer une meilleure compréhension du texte. Si le texte est court, par exemple, des voeux, l'enseignant aide à corriger les fautes qui restent. Si l'enseignant juge que le temps est insuffisant, on imprime le texte à nouveau et on ajoute une étape de révision de texte.

Mise en page

Lorsque toutes les étapes de révision de texte ont été complétées, les élèves utilisent les raccourcis de ClarisWorks pour retoucher la mise en page.

Ex.: Tout sélectionner, T; Justifier, ≣ ; Sélectionner le titre, «Triple clic»; Centrer, ≣ ; Modifier les caractères, «24», A .

Ensuite, selon la tâche proposée, les élèves ajoutent des illustrations qu'ils disposent adéquatement ou ils réalisent un dessin indépendant qui servira de page couverture à la situation d'écriture. Avant de quitter, ils enregistrent et impriment à nouveau.

Objectivation finale

De retour en classe, l'enseignant invite quelques élèves à lire et à montrer leurs productions. Il souligne les réussites et identifie quelques points à améliorer.

Après les interventions sur le contenu et la forme du texte, l'enseignant aide les élèves à porter un jugement critique sur la mise en page qui doit être sobre et de bon goût. Il procède en posant des questions: «Au premier coup d'oeil, est-ce que le texte est invitant? Le style et la taille des caractères contribuent-ils à une bonne lisibilité? Les illustrations sont-elles pertinentes? Jouent-elles un rôle de support au message écrit?»

Pour terminer, l'enseignant rend les textes disponibles aux interlocuteurs prévus lors de l'élaboration du projet de communication écrite.

Situation particulière

Si le contexte physique du laboratoire informatique oblige à faire travailler les élèves en équipes de deux, il est important de prévoir de courtes périodes d'échange entre les équipiers. Ces rencontres offrent à chacun l'opportunité de s'exprimer sur le sujet.

Dans un projet d'écriture, une période d'échanges est essentielle au moment de la mise en situation pour aider les deux partenaires à bien cerner le sujet et à s'orienter dans une direction commune. Dans la phase de révision, une seconde période est aussi importante pour permettre aux équipiers de relire leur texte et d'éliminer certaines erreurs. Puis après la correction par l'enseignant, les élèves d'une même équipe ont avantage à s'entraider pour apporter toutes les corrections nécessaires tant du point de vue grammatical, orthographique, syntaxique que de la ponctuation.

Permettre aux élèves de se parler évite le désintéressement d'un des deux partenaires et canalise l'énergie vers une réalisation positive.

BIBLIOTHÈQUE CENTRALE
C.E.C.M.

Explication des symboles

Disciplines

F

En français, dans les situations de lecture, on mentionne le type de texte, l'intention, les objectifs ainsi que les stratégies à travailler dans la leçon.

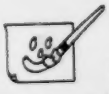
En français, dans les situations d'écriture, on mentionne le type de texte, l'intention et les objectifs à travailler dans chaque leçon.

M

En mathématique, on mentionne les objectifs visés ainsi que la démarche à suivre.

N.B.: Cette activité poursuit simultanément des objectifs de lecture.

A

 En arts plastiques, on indique aussi les objectifs visés et la démarche à suivre.

N.B.: Cette activité poursuit simultanément des objectifs de lecture.

Logiciels utilisés: ClarisWorks 2.0, MacPaint 2.1

ClarisWorks

MacPaint

Ce symbole concerne les habiletés de manipulations nécessaires pour réaliser l'activité. Les activités qui requièrent un traitement d'image bitmap sont disponibles en document MacPaint et ClarisWorks.

N.B.: Le logiciel MacPaint convient mieux aux ordinateurs dotés de moins de 4 megs de mémoire vive.

Matériel disponible

On retrouve tout le matériel nécessaire à la réalisation de l'activité, tant les documents informatiques que les documents imprimés.

1. Documents annexes qui contiennent les banques d'images requises pour réaliser l'activité. Chaque document est disponible en plusieurs versions. Les lettres qui accompagnent le nom de chaque fichier indiquent le type d'environnement utilisé pour l'activité.

Ex.: Nom du fichier «P.» «B.» «A.» «L.» représente quatre fichiers identiques en format bitmap.
Nom du fichier «V.» «A.» «L.» représente trois fichiers identiques en format vectoriel.

- Les documents «P.» sont des fichiers MacPaint.

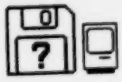
- Les documents «B.» représentent une copie des fichiers «P.» en version ClarisWorks, images de type bitmap.

- Les documents «V.» sont des fichiers ClarisWorks qui contiennent des éléments de type vectoriel.

- Les documents «A.» sont des albums dont le contenu est identique aux fichiers bitmap ou vectoriel du même nom.

- Les documents «L.», identiques aux précédents, sont des librairies.

N.B.: Pour chaque nom de fichier, l'enseignant choisit celui qui convient au logiciel et au mode de fonctionnement qu'il préfère.



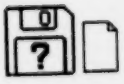
2. Documents informatiques pré-enregistrés qui servent de document de travail pour l'activité à l'ordinateur. Les lettres qui accompagnent le nom de chaque fichier indiquent le type d'environnement utilisé pour l'activité:

- «P.», MacPaint,
- «B.», ClarisWorks, traitement d'image bitmap,
- «V.», ClarisWorks, traitement d'image vectoriel,
- «T.», ClarisWorks, traitement d'image texte.

N.B.: Pour les activités qui requièrent les outils du traitement d'image bitmap de ClarisWorks, nous utilisons un document vectoriel sur lequel nous avons tracé une zone bitmap pleine page. Les documents «P.» et «B.» sont identiques.

Dans quelques activités, le format d'impression retenu correspond à une présentation en mode paysage. Les lettres qui suivent indiquent alors l'imprimante qui convient.

- LW, Laser Writer,
- DW, DeskWriter,
- IW, ImageWriter.



3. Ces documents sont ceux que l'enseignant doit imprimer pour l'activité.

N.B.: Ils ne portent pas nécessairement le même nom que le fichier informatique. Cependant, ils sont bien identifiés dans les pages du maître de chaque activité. Pour réaliser l'activité, l'enseignant doit préparer des photocopies de tous ces documents pour les élèves.

Directives MacPaint

1. Pour annuler une manoeuvre insatisfaisante
- Sélectionne la commande «Annuler» dans le menu «Édition».

2. Pour effacer une image
- Sélectionne ton image avec le «Lasso» ou le «Rectangle de sélection».
- Presse la touche d'effacement.

3. Pour déplacer une image
- Sélectionne ton image avec le «Lasso».
- Place le pointeur-flèche sur l'élément sélectionné et glisse-le à l'endroit désiré.

4. Pour dupliquer une image
- Sélectionne ton image avec le «Lasso».
- Place le pointeur-flèche sur l'élément sélectionné, presse la touche «Option» et glisse le nouvel élément à l'endroit désiré.

5. Pour modifier proportionnellement la taille d'une image
- Sélectionne ton image avec le «Rectangle de sélection».
- Sélectionne «Échelle» dans le menu «Facilités», indique le pourcentage désiré et clique «OK».

6. Pour effectuer des rotations horizontales ou verticales
- Sélectionne ton image avec le «Rectangle de sélection».
- Sélectionne «Miroir horizontal» ou «Miroir vertical» dans le menu «Édition».

7. Pour effectuer une rotation selon un angle de 90 degrés
- Sélectionne ton image avec le «Rectangle de sélection».
- Sélectionne «Rotation» dans le menu «Édition».

8. Pour copier et coller une image
- Active le document annexe, trouve l'image appropriée, sélectionne «Copier».
- Active le document de travail, sélectionne «Coller» et place ton image à l'endroit désiré avec le pointeur-flèche.

Directives ClarisWorks bitmap

1. Pour annuler une manoeuvre insatisfaisante
- Sélectionne la commande «Annuler» dans le menu «Édition».

2. Pour effacer une image
- Sélectionne ton image avec le «Lasso» ou le «Rectangle de sélection».
- Presse la touche d'effacement.

3. Pour déplacer une image
- Sélectionne ton image avec le «Lasso».
- Place le pointeur-flèche sur l'élément sélectionné et glisse-le à l'endroit désiré.

4. Pour dupliquer une image
- Sélectionne ton image avec le «Lasso».
- Place le pointeur-flèche sur l'élément sélectionné, presse la touche «Option» et glisse l'élément sélectionné à l'endroit désiré.

5. Pour modifier proportionnellement la taille d'une image
- Sélectionne ton image avec le «Lasso».
- Sélectionne «Échelle de la sélection» dans le menu «Dessin», indique le pourcentage désiré dans chacune des directions et clique «OK».

6. Pour effectuer des rotations horizontales ou verticales
- Sélectionne ton image avec le «Lasso».
- Sélectionne «Miroir horizontal» ou «Miroir vertical» dans le menu «Dessin».

7. Pour effectuer une rotation selon un angle donné
- Sélectionne ton image avec le «Lasso».
- Sélectionne «Rotation» dans le menu «Dessin», indique l'angle de rotation désiré et clique «OK».

8. Pour copier et coller une image
- Active le document annexe désiré, trouve l'image appropriée et sélectionne-la, sélectionne «Copier».
- Active le document de travail, sélectionne «Coller» et place ton image à l'endroit désiré avec le pointeur-flèche.

Directives ClarisWorks texte

1. Pour annuler une manoeuvre insatisfaisante

- Sélectionne la commande «Annuler » dans le menu «Édition».

2. Pour sélectionner des portions de texte

- Un mot: «Double-clic»; une ligne: «Triple clic»; un paragraphe: «Quadruple clic»; tout le document: «Commande A ou T» ; une portion de texte: clique au début de la portion de texte concernée, maintiens la touche «Majuscule» enfoncée et clique à la fin de cette partie de texte.

3. Pour justifier tout le texte

- Sélectionne tout le document et « ».

4. Pour centrer une ligne de titre

- Insère le curseur dans la ligne concernée et sélectionne « ».

5. Pour modifier la taille des caractères

- Sélectionne la partie de texte à modifier.
- Sélectionne la taille de caractères désirée: «12», «14 », «18», «24».

6. Pour modifier le style des caractères

- Sélectionne la partie de texte à modifier.
- Sélectionne le style de caractères désiré: « A », « A », « A » « A » « A ».

7. Pour déplacer une partie de texte

- Sélectionne la partie de texte concernée et «Couper ».
- Insère le curseur à l'endroit adéquat et sélectionne «Coller ».

8. Pour insérer une illustration dans un texte

- Active le document annexe désiré, trouve l'image appropriée et sélectionne-la; sélectionne «Copier » dans le menu «Édition».
- Active le document de travail, sélectionne le mode de dessin vectoriel « », sélectionne «Coller » et place ton image à l'endroit désiré.

9. Pour habiller une illustration

- Sélectionne l'illustration avec le pointeur-flèche, puis «Habillage justifié ».

Raccourcis de ClarisWorks

1. Modification de style

- Applique le style correspondant au texte sélectionné: standard **A**, gras **A**, italique *A*, souligné A et barré ~~A~~. Si aucun texte n'est sélectionné, le style défini devient le nouveau style par défaut.

2. Articles classiques du menu Édition

- Choisis l'article correspondant du menu Edition: Annuler, Couper, Copier, Coller et Effacer.

3. Articles classiques du menu Fichier

- Choisis l'article correspondant du menu Fichier:
  Ouvrir, Enregistrer, Importer et Imprimer.

4. Traitement de texte

a) Masque ou affiche les caractères invisibles dans le texte.

b) Applique l'alignement correspondant au texte sélectionné:
Cadrer à gauche, Centrer, Cadrer à droite et Justifier.

5. Dessin vectoriel

a) Applique l'habillage correspondant au texte sélectionné:
Sans, Justifié et Non justifié.

b) Aligne les objets suivant leurs sommets, leurs côtés gauches, leurs bases, leurs côtés droits, leurs centres sur l'axe horizontal et leurs centres sur l'axe vertica.

c) Rapproche, place au premier plan, éloigne ou place à l'arrière-plan l'objet sélectionné.

d) Associe ou dissocie les objets de la sélection.

Récupération des erreurs

1. **«Annuler»**

   Lorsque tu constates que la manoeuvre que tu viens d'exécuter ne te satisfait pas, sélectionne «Annuler» dans le menu «Édition».

   Cette manoeuvre annule la dernière commande.

   N.B.: Afin d'acquérir de saines habitudes de travail, il est essentiel de développer le réflexe d'évaluer son travail au fur et à mesure et d'annuler les manoeuvres malheureuses au lieu de recourir à la gomme.

2. **«Dernière photographie» dans le menu «Édition»**

   Lorsque tu constates une erreur après un certain temps, sélectionne la zone où se trouve l'erreur, puis sélectionne «Dernière photographie» dans le menu «Édition».

   Cette manoeuvre permet de récupérer dans une zone sélectionnée l'image telle qu'elle apparaissait lors de l'ouverture du document.

   N.B.: Cette commande est très intéressante, mais elle est disponible dans le logiciel MacPaint uniquement. De plus, elle devient partiellement inefficace lorsque l'on doit subdiviser une activité en deux périodes d'informatique.

3. **«Copier une image» dans le document de travail original**

   Lorsque tu constates une erreur après un certain temps, ouvre le document original, sélectionne la zone qui correspond à celle où se trouve l'erreur, puis sélectionne «Copier» dans le menu «Édition». Active le document de travail, sélectionne «Coller» dans le menu «Édition» et positionne l'image à l'endroit désiré.

   Cette manoeuvre permet de recopier dans une zone sélectionnée l'image telle qu'elle apparaissait dans le document de travail original.

Album de photos

F

Texte incitatif
Intention
Placer les photos dans une page d'un album.

Objectif
Sélectionner, regrouper et inférer des informations explicites et non explicites dans le texte.
Stratégies
Utiliser des stratégies de compréhension de phrases présentant des écrans et des inversions.
Utiliser des stratégies de compréhension des liens entre les informations des diverses phrases.

M

Objectif
Utiliser différents moyens pour favoriser le développement de la pensée logique.

ClarisWorks

Traitement d'image vectoriel
Sélectionner un objet et le déplacer.

Album V.

Mon album «pères et fils»
Les gens que j'aime
Mes sportifs préférés

Mise en situation

Discuter avec les élèves des photographies qu'ils aiment regarder et conserver. Parler de l'endroit et de la façon qu'ils ont de ranger ces souvenirs. Choisir un des trois textes en fonction de la difficulté et du temps disponible et proposer aux élèves d'aménager un album de photos. Parler des liens familiaux: oncle, tante, neveu, nièce, cousin, cousine, etc. Faire observer et commenter les photos.

Avant la lecture, mentionner aux élèves qu'ils doivent utiliser les marques de la structure du texte, titre et tirets, pour permettre une meilleure anticipation des informations et une compréhension de l'organisation du texte. Ils doivent aussi faire attention aux connecteurs et aux détails qui précisent ces informations et se servir du contexte ou des illustrations pour inférer et faire des liens.

Ex.: Le frère aîné de mon père... dans la case centrale. (Frère de mon père... mon oncle)

Déroulement

Ouvrir le document de travail «Album». S'assurer que les élèves savent sélectionner et déplacer des objets. Rappeler aux élèves de relire le texte plus d'une fois pour établir les liens entre les informations et placer les autres photos. Puis mettre les élèves à la tâche.

Objectivation

Comparer les réponses des élèves, discuter des différences, faire spécifier les passages qui ont causé des problèmes. Demander aux élèves de nommer les stratégies qui ont permis de comprendre le problème, c'est-à-dire de placer d'abord les renseignements sûrs, puis de procéder par déduction. Faire un retour sur la précision des informations données dans chaque paragraphe, sur les inférences nécessaires pour mieux comprendre le texte et sur les liens explicites ou non entre les différents paragraphes.

Mon album «pères et fils»

Sur cette page de mon album, je voudrais regrouper les photos de tous les hommes de ma famille.

- Le frère aîné de mon père est chef dans un grand restaurant. Sa photo est placée dans la case centrale.

- La photo du père de mon père se retrouve dans la rangée du bas et celle de mon père dans la rangée du milieu. Le souvenir de mon frère en tenue de hockey est dans la première rangée du haut.

- La photo de mon oncle Alexis, l'artiste de la famille, est placée dans la dernière rangée. Elle est sous celle de son frère, le chef cuisinier.

- La photo de mon père, agent d'assurances, est à gauche de la photo de son frère Bernardin, le chef cuisinier. De plus, elle est au-dessus de la photo des jumeaux Pierre et Paul et sous celle de mon frère.

- Je voudrais placer la photo de mon oncle Arthur, le bûcheron, dans la case à droite de Bernardin, au-dessus de celle de mon grand-père, fermier.

- Oncle Arthur a un fils qui joue au football. Sa photo se retrouve entre celle de mon cousin Pierre, le mécanicien, et celle de mon frère en tenue de hockey.

Mes sportifs préférés

Je voudrais placer les photos de mon album dans un ordre spécifique. Sur la même page, j'aimerais regrouper les photos de tous les sportifs de ma famille.

- Toutes les photos entourent la mienne. C'est un beau souvenir. Elle a été prise le jour de ma victoire au tournoi de tennis de la ville.

- La photo de mon cousin en équipement de football est placée à côté de la mienne.

- Tante Estelle adore jouer au golf. Sa photo se trouve à droite, tout en haut.

- La fille de mon oncle Bernardin aime beaucoup jouer à la balle avec ses amis. Sa photo est située du côté gauche de mon album.

- Crois-le ou non, la photo de nageuse qui occupe la place du centre au-dessus de la mienne est une photo de grand-mère quand elle était jeune.

- Au bas de la page, j'ai placé la photo du seul membre de la famille qui n'est pas sportif. Mon oncle Alexis préfère peindre son entourage.

- La jeune fille avec les patins sur l'épaule, c'est ma cousine Alexandra. Tu places cette photo à côté de celle de grand-mère.

- La photo de mon cousin, joueur de football, se trouve entre les photos de mes deux cousines.

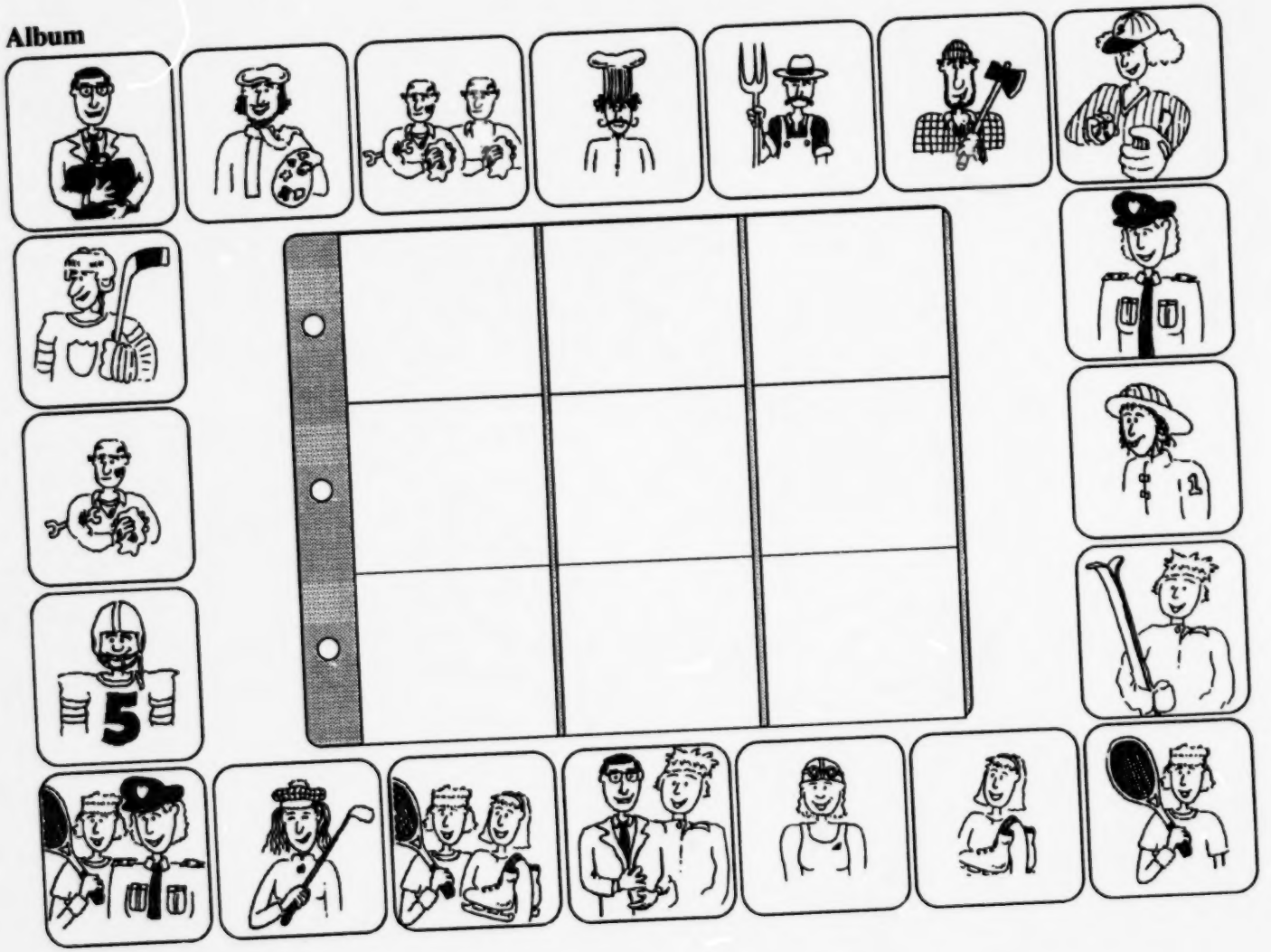
- Ma mère et mon frère se partagent les deux places restantes. Mon frère est un mordu du hockey. Ma mère est une passionnée du ski. Si la photo de ma mère est en diagonale avec la mienne, peux-tu situer celle de mon frère?

Les gens que j'aime

Dans cette page, je voudrais placer les photos des gens qui sont importants pour moi.

- Ma cousine Jacinthe, qui est aussi ma meilleure amie, ressemble à une femme pompier avec son imperméable et son casque de pluie. Sa photo se retrouve dans la case de droite de la rangée du haut.
- La photo à laquelle je tiens le plus, c'est celle de mon amie Jocelyne lorsqu'elle a été reçue policière. Cet instantané se retrouve dans la rangée du haut.
- Mon père et ma mère forment un couple merveilleux. Leur photo occupe une case de la rangée du bas. Sur cette photo, mon père fait très sérieux avec ses lunettes et ma mère, très jeune avec ses cheveux droits et courts.
- La photo de mon frère en tenue de hockey n'est pas dans la même rangée que celle de mes parents. Elle se retrouve entre les photos de mes deux meilleures amies.
- Tante Estelle et oncle Alexis forment un couple original. Malheureusement, j'ai perdu leur photo. C'est donc la photo de ma cousine en tenue de baseball que je mettrai à gauche de celle de mes deux cousins, Pierre et Paul.
- À gauche, sous la photo de policière de Jocelyne, c'est une photo-souvenir de ma cousine Alexandra avec moi. Elle pose fièrement avec ses patins, tandis que je tiens ma raquette sur l'épaule.
- Mes cousins Pierre et Paul son inséparables, ils adorent la mécanique. Leur photo occupe la case à gauche de celle de mes parents.
- La photo que je partage avec mon amie Jocelyne se trouve entre celle de mon frère et celle de mes cousins.
- La dernière photo est celle de mon grand-père avec sa fourche dans la main droite.

Album



Album de photos

Pères et fils

mon frère, joueur de hockey	mon cousin, joueur de football	mon cousin Pierre, le mécanicien
mon père, agent d'assurances	mon oncle, chef cuisinier	oncle Arthur, le bûcheron
Pierre et Paul, les jumeaux	Alexis, l'artiste	grand-père, fermier

Mes sportifs préférés

ma cousine Alexandra, patineuse	grand-mère, nageuse	Estelle, joueuse de golf
mon cousin, joueur de football	c'est moi, joueuse de tennis	mon frère, joueur de hockey
ma cousine, fille de Bernardin joueuse à la balle	oncle Alexis, peintre	ma mère, skieuse

Solution

Album de photos

Les gens que j'aime	mon amie Jocelyne, policière	mon frère, joueur de hockey	ma cousine Jacinthe, femme pompier
	ma cousine Alexandra et moi	Jocelyne et moi	grand-père, fermier
	ma cousine, joueuse de baseball	les jumeaux, Pierre et Paul	mes parents

Ami compromettant

Texte poétique de type récit

Intention

Compléter un récit en vue de comparer les divers dénouements réalisés par les élèves de la classe.

Objectifs

Choisir des informations riches, précises et suffisantes pour être compris du lecteur.
Regrouper les informations se rapportant à un même sujet.
Structurer adéquatement les phrases du texte.
Utiliser les marqueurs de relation pour faire des liens entre les phrases du texte.
Respecter le code grammatical et orthographique.

ClarisWorks

Traitement de texte

Écrire et effectuer des corrections simples.

Traitement d'image bitmap

Utiliser les outils de dessin à l'intérieur d'une zone bitmap pour illustrer le texte. (facultatif)

Ami Catou T.

Ami Plouf T.

Mon ami Catou
Grilles de travail

Mon ami Plouf
Grilles d'auto-correction

Mise en situation

Quand on lit une histoire, on s'imagine souvent une fin qui n'est pas nécessairement celle de l'auteur. Dans l'activité qui suit, on présente aux élèves le début d'un récit. On leur propose de le compléter afin de comparer les divers dénouements.

Présenter l'une ou l'autre des deux introductions suivantes: «Mon ami Catou» ou «Mon ami Plouf» et en faire la lecture. Préparer oralement la tâche en groupe. Amener les élèves à parler des informations déjà contenues dans le texte. Les inviter ensuite à imaginer des aventures qui pourraient arriver aux personnages de l'histoire. Puis expliquer et faire compléter la grille de travail qui permet d'énumérer et de classifier les idées nécessaires à la poursuite du récit.

Déroulement

Au début de l'activité, les élèves ouvrent le document adéquat soit «Ami Catou » ou «Ami Plouf». En se servant des idées émises sur la grille de travail, ils écrivent leur texte directement à l'ordinateur. Puis ils utilisent la grille d'auto-correction. En classe, l'enseignant vérifie les feuilles et note les erreurs. Il objective en fonction des difficultés rencontrées dans les textes des élèves. De retour au laboratoire, les élèves complètent et révisent leur texte.

N.B.: Les élèves qui terminent avant la fin de la période sont invités à compléter l'image bitmap disponible au bas de la page de façon à illustrer une scène qui correspond à la fin de l'histoire. Ils sélectionnent l'outil de dessin bitmap, cliquent dans l'image pour activer la palette d'outils bitmap et apportent les modifications désirées.

Objectivation

Lire les textes et faire remarquer qu'une même mise en situation peut inspirer des scénarios, parfois semblables, parfois différents. Souligner quelques réussites et quelques difficultés concernant les structures de phrases et les marqueurs de relation.

Mon ami Catou

En l'absence de ses parents, Marie-Claire se fait garder chez sa grand-mère maternelle pour la fin de semaine. Profitant d'un moment où elle joue dehors, madame Lalonde, qui habite la maison voisine, l'invite à venir voir la dernière portée de sa chatte Caramel.

Aussitôt entrée, Marie-Claire est émerveillée devant les trois petits minous qui semblent aussi doux que des balles de laine. Les femelles dorment tranquillement près de leur mère, tandis que le petit mâle se promène un peu partout dans la pièce.

Marie-Claire s'assoit par terre, un peu en retrait, afin de pas effrayer la chatte. Quelques minutes plus tard, à sa grande surprise, le jeune chaton s'approche d'elle, se frôle, monte sur ses genoux, s'agrippe à son chandail avec ses griffes, grimpe avec détermination et se couche au creux de son épaule. Sans plus tarder, la petite bête se met à ronronner à la grande joie de Marie-Claire.

«Il s'appelle Catou, dit madame Lalonde. Si tu le veux, il est à toi.» Marie-Claire est à la fois heureuse et émue. Elle sait que ses parents refusent de garder des animaux, mais elle n'en dit rien. Lorsque vient le temps de retourner à la maison, elle s'éclipse quelques minutes pour aller chercher son nouvel ami. Elle le glisse discrètement dans le sac qui contient ses vêtements et réussit à l'apporter dans sa chambre sans qu'il se fasse remarquer.

Mon ami Catou

Tu lis l'aventure de Marie-Claire. Tu remplis la grille en trouvant l'idée principale et les idées secondaires de l'introduction. Tu complètes la grille avec des idées qui vont te permettre de continuer le récit. Tu parles des premiers jours du chaton, de sa cachette, des soins qu'il reçoit, des sentiments de Marie-Claire. Tu inventes un événement qui permettra aux parents de découvrir le secret de Marie-Claire. Tu racontes comment Marie-Claire fait pour essayer de convaincre ses parents de garder le chaton. Tu dis comment se termine l'histoire.

Structure du texte	**Informations ou expressions de sentiments**
Idée principale de l'introduction _____	Qui ou quoi: _____ Où: _____ Quand: _____
Idées du développement _____ _____	_____ _____ _____ _____ _____ _____
Idée principale de la conclusion _____	_____ _____ _____

Mon ami Catou

Grille d'auto-correction

1. As-tu raconté comment se sont passés les premiers jours du chaton caché dans la chambre de Marie-Claire?

2. As-tu inventé un événement qui permet aux parents de Marie-Claire de découvrir son secret?

3. As-tu dit ce que fait Marie-Claire pour convaincre ses parents d'accepter de garder son chat?

4. As-tu parlé de la réaction des parents et as-tu dit comment se termine l'histoire?

5. Tes phrases sont-elles bien construites?

6. As-tu utilisé des mots qui font des liens entre les phrases?

7. As-tu accordé les verbes, les noms et les adjectifs?

8. As-tu accordé les mots qui se prononcent de la même façon, mais qui s'écrivent différemment?

9. As-tu vérifié tous les mots de ton texte et cherché ceux dont tu n'étais pas certain?

10. As-tu vérifié la ponctuation?

Mon ami Plouf

Malgré la belle journée ensoleillée du mois de juillet, Denis s'ennuie, il est seul. Aux abords du terrain vague près de la maison, il joue au grand explorateur. Dans sa recherche d'un trésor, il découvre une fourmilière. Il s'y intéresse et observe le va-et-vient continuel des fourmis. Après quelques instants, il poursuit ses recherches. Il trouve une roche grisâtre enfoncée dans le sol. En la soulevant, Denis aperçoit un iule ou mille-pattes qui essaie désespérément de retrouver une cachette. Denis le regarde disparaître derrière une brindille.

Soudain, à travers les herbes, Denis voit surgir un crapaud. Denis le prend dans ses mains, l'examine et lui parle. Oh! surprise, l'animal répond. Denis se lie d'amitié avec cet amusant petit compagnon qu'il baptise Plouf. Denis et Plouf passent le reste de l'après-midi à jouer à cache-cache dans les herbes. Ils sont inséparables. Lorsque les parents de notre explorateur décident d'aller manger au restaurant, Denis ne peut se résoudre à abandonner son nouvel ami et le glisse dans sa poche. Il n'en parle pas à ses parents et fait promettre le silence à Plouf.

Plouf est très curieux. Il a hâte de sortir de cette cachette où il est enfermé. Lui qui n'a jamais quitté son champ, il est prêt à explorer le monde. En arrivant au restaurant, la musique est invitante; Plouf sort le bout de la tête, puis d'un bond, il quitte sa cachette pour se lancer à l'aventure.

Mon ami Plouf

Tu lis l'histoire de Plouf.
Tu la complètes en racontant deux ou trois aventures qui arrivent à Plouf lorsqu'il sort de la poche de Denis. Tu dis où il va et ce qu'il fait. Tu parles de la réaction des gens: Denis, parents, autres clients, serveurs. Tu racontes comment se termine la visite au restaurant.

Structure du texte

Idée principale de l'introduction

_____

Idées du développement

_____

_____

Idée principale de la conclusion

_____

Informations ou expressions de sentiments

Qui ou quoi: _____
Où: _____
Quand: _____

_____
_____
_____
_____
_____
_____

_____
_____
_____

Mon ami Plouf

Grille d'auto-correction

1. As-tu raconté quelques aventures de Plouf?
2. As-tu parlé de la réaction des personnes concernées?
3. As-tu parlé de la réaction de Denis?
4. As-tu dit comment se termine l'histoire?
5. Tes phrases sont-elles bien construites?
6. As-tu utilisé des mots qui font des liens entre les phrases?
7. As-tu accordé les verbes, les noms et les adjectifs?
8. As-tu accordé les mots qui se prononcent de la même façon, mais qui s'écrivent différemment?
9. As-tu vérifié tous les mots de ton texte et cherché ceux dont tu n'étais pas certain?
10. As-tu vérifié la ponctuation?

Au marché

Textes: informatif et incitatif

Intention

Se renseigner sur les légumes pour les placer dans l'étalage d'un marché.

Objectif

Inférer, regrouper et sélectionner des informations non explicites dans le texte.

Stratégies

Utiliser les sous-titres comme marques de la structure du texte.
Donner du sens à des mots nouveaux à l'aide du contexte, des illustrations et de la dérivation lexicale.
Utiliser les connecteurs pour faire des liens entre les mots d'une phrase et entre les phrases.

ClarisWorks

MacPaint

Traitement d'image bitmap

Sélectionner une image avec le lasso ou le rectangle de sélection.
Accéder à un document annexe.
Copier et coller une image.
Déplacer une image.

Légumes 1 P. B. A. L.

Légumes 2 P. B. A. L

Au marché P. B.

Les légumes que tu manges
Marché chez Jules

Mise en situation

Parler avec les élèves des fruits et des légumes que nous consommons. Leur demander ce qui, selon eux, différencie les fruits des légumes. Selon les botanistes, il n'existe pas de distinction très marquée entre les légumes et les fruits. Le légume désigne la partie comestible d'une plante. Le fruit, c'est la partie de la plante qui provient de la fleur, c'est l'enveloppe des graines de la plante. Dans les textes que nous présentons, nous étudions les plantes sous cette forme.

Activité préparatoire

Intention

Lire un texte pour s'informer et mettre en évidence les différentes catégories de légumes.

Déroulement

Présenter le texte «Les légumes que tu manges» qui fait le lien entre les catégories de légumes et les différentes parties de la plante. Avant de lire le texte, observer le titre et les sous-titres qui vont permettre d'anticiper les informations. Questionner les élèves sur ce qu'ils savent déjà des catégories de légumes. Laisser émettre des hypothèses et faire ressortir les croyances divergentes. Proposer de lire le texte pour en tirer des renseignements permettant de classifier adéquatement les légumes. Pour chaque difficulté, demander aux élèves d'expliquer les stratégies de compréhension de mots et de phrases qu'ils utilisent. Au fur et à mesure, les aider à faire une synthèse des caractéristiques propres à chaque catégorie de légumes.

Objectivation

Demander aux élèves d'identifier les stratégies qu'ils ont utilisées. Les aider à anticiper la tâche au laboratoire et les inciter à réinvestir ce qu'ils ont acquis.

Activité informatique

Intention

Lire pour placer des légumes dans l'étalage du marché.

Déroulement

Présenter l'activité «Au marché» qui demande aux élèves de placer des légumes dans un étalage. Pour réaliser la tâche, les élèves doivent lire le texte «Marché chez Jules» et se référer aux informations données dans le texte «Les légumes que tu manges».

Ouvrir le document de travail «Au marché» et les documents annexes «Légumes 1» et «Légumes 2». Démontrer le fonctionnement des commandes qui permettent de copier une image dans un document annexe et de la coller à l'endroit approprié sur la feuille de travail. La principale difficulté provient du fait que l'image se fixe prématurément par maladresse lorsque l'élève essaie de la déplacer. Il faut alors annuler et coller à nouveau. Mettre les élèves à la tâche.

Objectivation

Afficher les productions des élèves et parler des différences. Étant donné que la tâche permet des solutions multiples, demander aux élèves de justifier leurs choix. Faire identifier les stratégies de lecture qui ont été efficaces: illustrations, sous-titres du texte de référence, mots-clés, etc.

* Suggestion: Associer à la leçon une dégustation de légumes, choisir surtout ceux qui sont moins connus des élèves.

Les légumes que tu manges

Tu manges tous les jours des légumes crus, cuits, frais, surgelés ou en conserve. Ils sont des produits alimentaires d'origine végétale, des parties comestibles de plantes. Ils sont variés et viennent pour la plupart de plantes sauvages qui ont été améliorées ou transformées à travers les siècles. Les légumes se regroupent en légumes racines, légumes tiges, légumes feuilles, légumes fleurs, légumes fruits et légumes graines.

Légumes racines

La racine est cet organe qui fixe la plante dans le sol, qui lui permet d'absorber l'eau et les sels minéraux. Elle sert parfois de réserve de nourriture pour la plante. Dans certains cas, elle sert aussi de nourriture à l'homme. Ces racines comestibles s'appellent des légumes racines. C'est dans cette catégorie que l'on retrouve la betterave, la carotte, le navet, le radis et le rutabaga. On y trouve aussi des légumes moins connus comme le céleri-rave, le chou-rave, le panais et le salsifis.

Légumes tiges

La tige est cette partie de la plante qui porte habituellement les feuilles et se termine par un bourgeon. Elle peut servir de réserve de nourriture. La tige peut prendre des aspects différents: tige, tubercule ou bulbe. Quand tu consommes cette partie de la plante, tu manges des légumes tiges. Dans cette catégorie, tu trouves le fenouil et l'asperge qui sont des tiges aériennes; l'oignon, le poireau, l'ail et l'échalote qui sont des bulbes, donc des légumes tiges. Quand tu manges des pommes de terre, tu consommes un autre légume tige. La pomme de terre est un tubercule ou une tige souterraine.

Légumes feuilles

Les légumes feuilles sont ceux que tu manges surtout en salade. Ils sont habituellement verts. Ces légumes correspondent à la partie de la plante qui, fixée sur la tige,

permet l'échange de gaz carbonique et d'oxygène. Les feuilles servent aussi à capter la lumière et l'humidité nécessaires à la survie de la plante.

Le cresson, l'endive, l'épinard, l'oseille, la mâche et le persil sont des légumes feuilles. Le chou et ses nombreuses variétés: chou vert, chou frisé, chou chinois et chou rouge font partie de cette catégorie. On y retrouve aussi les différentes sortes de laitues comme la laitue pommée, la frisée, la romaine, la chicorée, la scarole ou escarole et les plus communes, la laitue Iceberg et la laitue Boston. Le pissenlit, cette plante sauvage qui pousse dans les champs et que certains consomment au printemps, se classe dans les légumes feuilles.

Le céleri est un cas controversé. Il arrive qu'il soit classé dans les légumes tiges même si la partie consommée correspond au pétiole de la feuille.

Légumes fleurs

La fleur est normalement l'organe reproducteur de la plante. C'est elle, qui une fois fécondée, se transforme en fruit. Certains légumes que tu consommes sont en réalité des fleurs. Ces légumes sont peu nombreux. Il y a l'artichaut, le brocoli, le chou-fleur et le chou de Bruxelles.

Légumes fruits

Par définition, un fruit est le résultat de la maturation d'une plante. C'est ce qui permet à presque toutes les plantes de se reproduire. Le fruit contient habituellement les graines nécessaires à la poursuite de l'espèce. Les légumes fruits sont de tailles et de formes variées. Ils sont très volumineux, comme la citrouille ou délicats, comme le pois mange-tout. Contrairement aux légumes feuilles qui sont presque toujours verts, les légumes fruits ont des couleurs variées allant du violet à l'orange en passant par le jaune et le rouge. C'est dans cette catégorie que l'on retrouve le concombre, la courgette, les différentes courges, le piment, le poivron et l'aubergine. C'est ici aussi que l'on classe l'avocat, la tomate, le maïs et les haricots.

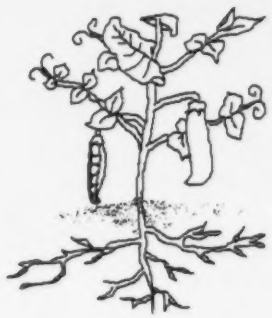
Légumes graines

Les graines sont les éléments qui vont permettre à la plante de se perpétuer. Chez certains végétaux, les graines sont des éléments comestibles. Les légumes qui sont associés à cette catégorie se nomment des légumes graines. On range sous cette appellation les petits pois, les lentilles, les pois chiches et les fèves de toutes sortes.

Ce que nous apportent les légumes

Autrefois, certains légumes étaient cultivés et consommés pour des fins médicales. C'est le cas du céleri et de l'asperge. D'autres, comme la tomate, étaient connus comme plantes ornementales.

Aujourd'hui, les légumes sont une partie essentielle de notre alimentation. Ils représentent une importante source de vitamine A, de vitamine C et de sels minéraux. Ces éléments sont nécessaires à la régularisation des divers mécanismes du corps humain. Les légumes contiennent aussi, pour la plupart, des fibres alimentaires nécessaires au bon fonctionnement de notre tube digestif. Certains d'entre eux, comme les épinards, sont riches en fer. D'autres, telles les pommes de terre, contiennent des glucides et des amidons qui fournissent de l'énergie. Les légumes sont rarement engraissants. Ils fournissent aussi une bonne quantité d'eau à l'organisme.



Références

Encyclopédie Moderne, *Les plantes en couleurs*, Éditions Tout connaître.

CORBEIL, Jean-Claude. *Dictionnaire visuel thématique*.

G.A.R.P. *Banque d'idées en sciences de la nature au primaire*, CECM.

Marché chez Jules

Monsieur Verne, le propriétaire du marché, aime que son commerce soit invitant et ordonné. C'est pourquoi il a déposé un paillasson à l'entrée. De plus, il désire que chaque catégorie de légumes ait une place bien précise dans son étalage. Son comptoir en forme de U, subdivisé en huit sections, fait le tour de la pièce. Il est toujours rempli de légumes frais et variés. Une des cases de légumes feuilles regroupe plusieurs variétés de laitues. Toutes les autres cases contiennent des légumes identiques. Peux-tu aider monsieur Verne à remplir son étalage?

Dans la première case à gauche de l'entrée, tu déposes un exemplaire de chaque sorte de laitue que tu trouves. Dans la deuxième, tu places deux exemplaires du légume feuille de ton choix.

Maintenant, il faut s'occuper des légumes racines. Ils remplissent les deux cases suivantes. Dans la première, il y a deux rangées de cinq carottes. La suivante contient plus de trois exemplaires d'un autre légume racine.

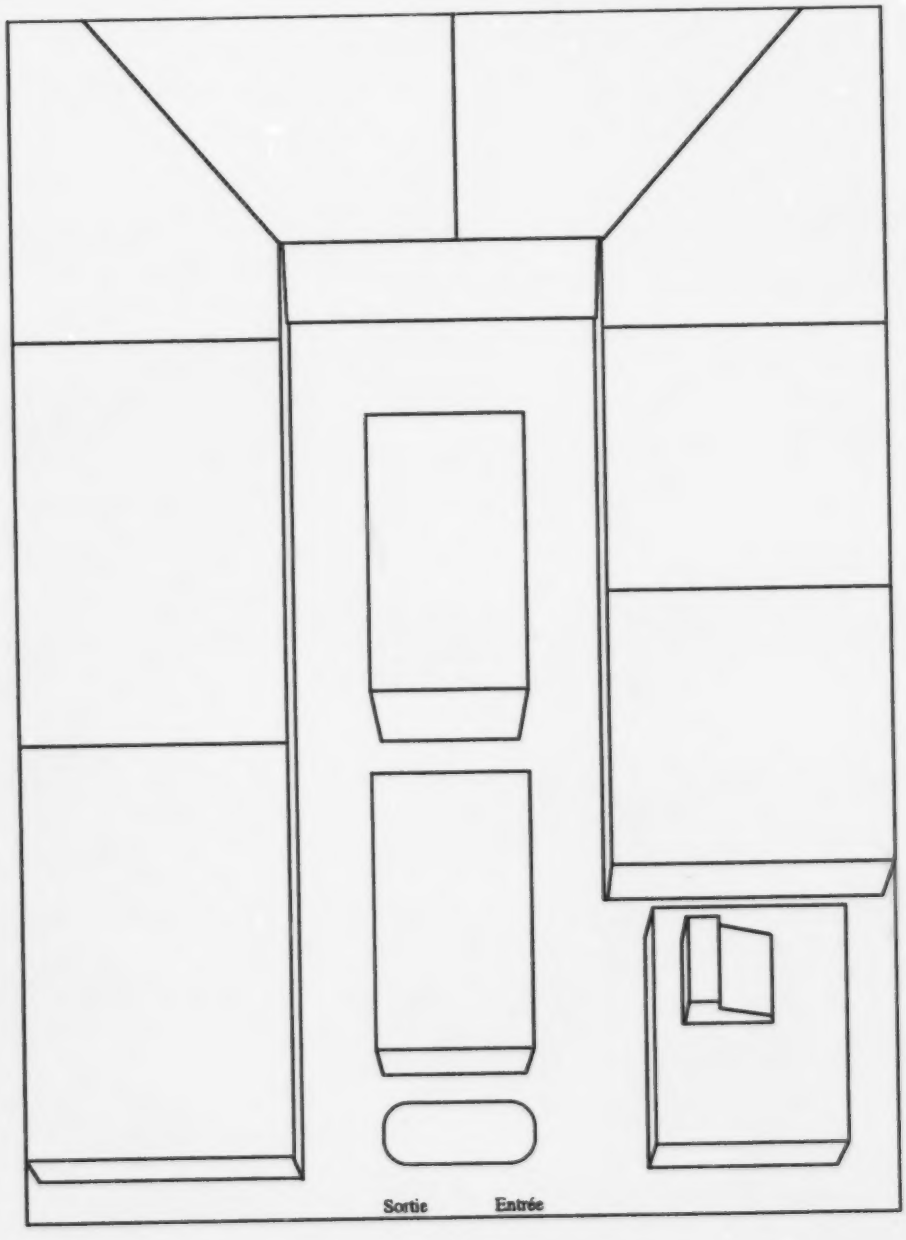
Dans la case du fond, c'est l'endroit pour le légume découvert par monsieur Parmentier, la pomme de terre. Déposes-en un nombre pair. La section suivante est presque vide, il ne reste qu'un seul légume. C'est un légume bulbe.

Les deux dernières sections près de la caisse contiennent des légumes fleurs. Dans chacune, tu dois mettre trois fois plus de légumes qu'il y a de légumes bulbes dans la case précédente.

Les casiers du centre sont réservés aux légumes fruits. Chacun d'eux contient un légume différent. Tu déposes deux exemplaires dans l'étalage le plus près de la sortie et trois dans l'autre.

Pour terminer, invente un message de bienvenue et inscris-le sur le paillasson placé à l'entrée.

Au marché



laitue romaine

brocoli

carotte

rutabaga

oignon

pois

chou

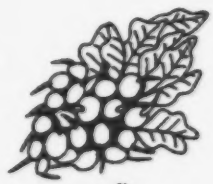
haricots

tomate

laitue pommée

betterave

pois mange-tout


radis

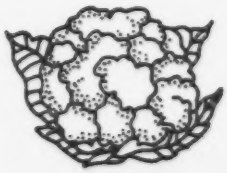
maïs

persil

céleri

chicorée

courgette


chou-fleur

ail

navet

concombre

fève

poivron

échalotes

pomme de terre

poireau

laitue Iceberg

BIBLIOTHÈQUE CENTRALE
C.E.C.M.

Légumes 2

endives

lentilles

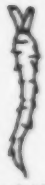
oseille

artichaut

fenouil

asperges

cresson


salsifis

épinard

chou-frisé

scarole ou escarole

chou-rave

piment

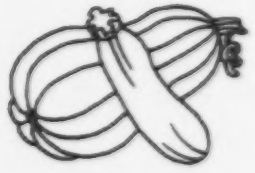
choux de Bruxelles

panais

céleri-rave

aubergine

mâche


courges

chou chinois

avocat

pois chiches

laitue frisée

pissenlit

Aventure mémorable

Texte poétique de type récit

Intention

Ajouter des informations ou des sentiments pour enrichir un texte et aider le lecteur à mieux comprendre.

F

Objectifs

Organiser l'information en divisant le texte en paragraphes.
Ajouter des informations riches et précises en tenant compte des exigences du projet de communication.
Utiliser des marqueurs de relation, tels les indices de temps et de lieux et les connecteurs, pour faire des liens entre les phrases.
Respecter le code grammatical et orthographique.

Objectif

Sélectionner des informations.

ClarisWorks

Traitement de texte

Écrire et effectuer des corrections simples.

Traitement d'image bitmap

Utiliser les outils de dessin à l'intérieur d'une zone bitmap pour illustrer le texte. (facultatif)

Rayon-de-Soleil T.

Sculptures de glace T.

Le crapet-soleil
Rayon-de-Soleil
Grilles de travail

Sculptures de glace
Grilles d'auto-correction

Mise en situation

Proposer aux élèves de rendre un récit plus riche et plus intéressant en travaillant la structure du texte et en ajoutant de nouvelles informations. Présenter le texte «Rayon-de-soleil» et en faire la lecture. Amener les élèves à parler des informations déjà contenues dans le texte, de celles qui sont sous-entendues et de toutes celles qu'on peut ajouter. Discuter de la structure du texte et de l'absence de paragraphes. Demander aux élèves d'indiquer des points de repères aux endroits propices à la création de paragraphes. Présenter la grille de travail, la compléter collectivement en dégageant l'idée principale de chaque partie du texte. Puis noter individuellement les nouvelles informations ou expressions de sentiments qui vont permettre au lecteur de bien saisir les événements qui sont arrivés: lieu, temps, réactions des personnages, événements... Au moment où les élèves posent des questions sur les caractéristiques propres aux crapets-soleil, présenter et animer la tâche de lecture «Les crapets-soleil».

Activité préparatoire

Intention

Lire un texte pour s'informer sur les caractéristiques physiques et sur le mode de vie des crapets-soleil.

Déroulement

Questionner les élèves sur ce qu'ils savent déjà de ces petits poissons robustes et faciles à attraper. Faire ressortir les informations contradictoires et préciser l'intention. Présenter le texte «Les crapets-soleil». Au fur et à mesure de la lecture, aider les élèves à faire une synthèse des informations.

Objectivation

Demander aux élèves d'identifier les stratégies de lecture qu'ils ont utilisées. Les aider à planifier des façons de réinvestir les connaissances acquises en lecture dans la tâche d'écriture. Poursuivre la cueillette des informations sur la grille de travail.

Activité informatique

Intention

Enrichir et organiser un texte pour aider le lecteur à mieux comprendre.

Déroulement

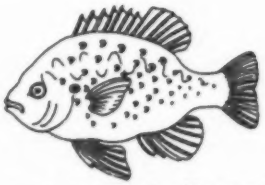
Les élèves ouvrent le document «Rayon-de-soleil». En se référant à leur grille de travail, ils créent des paragraphes, puis ajoutent les nouvelles informations ou expressions de sentiments qu'ils jugent les plus pertinentes. Après une quarantaine de minutes, l'enseignant avise les élèves qu'il est temps de réviser leur travail à l'aide de la grille d'auto-correction. En classe, l'enseignant vérifie les feuilles et note les erreurs. Il objective en fonction des difficultés rencontrées dans les textes des élèves. De retour au laboratoire, les élèves complètent et révisent leur texte.

N.B.: Les élèves qui terminent avant la fin de la période sont invités à compléter l'image bitmap disponible de façon à illustrer une scène qui correspond à une partie de leur histoire. Ils sélectionnent l'outil de dessin bitmap, cliquent dans l'image pour activer la palette d'outils bitmap et apportent les modifications désirées.

Objectivation

Lire les textes et comparer les modifications apportées au récit original. Souligner quelques réussites et quelques difficultés concernant les structures de phrases et les marqueurs de relation. Quelques semaines plus tard, proposer la tâche «Sculptures de glace» et inciter les élèves à réinvestir les stratégies étudiées précédemment.

Le crapet-soleil



Le crapet-soleil est un petit poisson qui se reproduit très facilement. Il appartient à la famille des Centrarchidés. On le retrouve au Canada et aux États-Unis. Le crapet-soleil aime l'eau fraiche, peu profonde et la végétation dense. Il affectionne particulièrement les petits lacs, les étangs, les baies, les rivières à faible courant et même les zones herbeuses des plus grands lacs.

C'est un poisson de forme arrondie mais plutôt mince. De chaque côté de la tête, il possède une membrane hautement colorée de teinte rouge et noire qui se prolonge comme une oreille. Ses belles couleurs chatoyantes offrent des reflets changeants qui laissent parfois voir toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. À cause de sa coloration, on le surnomme la montre-d'or. Dans des conditions favorables, il peut atteindre un poids maximum de cinq à six cents grammes et trente centimètres de longueur. Cependant, les crapets-soleil capturés sont habituellement plus petits: ils pèsent environ deux cent cinquante grammes et mesurent à peine quinze centimètres.

Le crapet-soleil se nourrit d'insectes aquatiques, de mollusques, d'escargots et de petits poissons. Il est vorace et s'attaque facilement à tout ce qui ne lui fait pas peur. Il est toujours à la recherche de nourriture. Un bon pêcheur peut l'attirer avec des appâts naturels comme les vers, les sauterelles, les scarabées, les nymphes d'éphémères, les grillons, les sangsues et les ménés.

Au moment de la reproduction, le mâle devient plus coloré et très agressif. Chez les crapets-soleil, la période de frai s'étend de juin au début du mois d'août. Le mâle creuse le nid en eau peu profonde près de la rive. Puis il y attire la femelle qui pond entre 1 500 et 3 000 oeufs. Une fois les oeufs déposés dans le nid, le mâle monte la garde et protège les jeunes jusqu'à l'éclosion. Le crapet- soleil peut se reproduire dès l'âge de deux ans et vit au maximum dix ans.

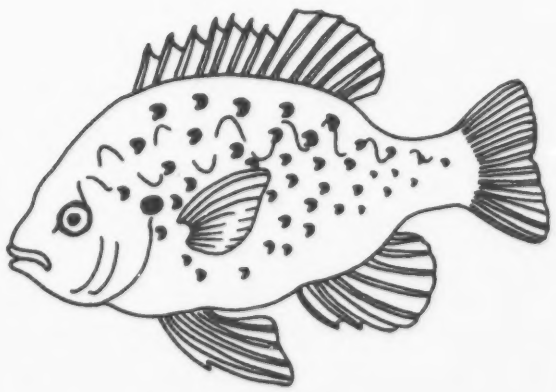
Références

BERNATCHEZ, Louis. *Guide des poissons d'eau douce du Québec*, Éditions Broquet Inc.

WASZCZUD, Henry et Italo LABIGNAN. *Le guide complet de la pêche sportive en eau douce en Amérique du Nord*, Éditions du Trécarré.

Rayon-de-soleil

Un crapet-soleil mord à l'hameçon tendu par Rémi. «Comme il est beau! crie le jeune pêcheur. J'aimerais tant le garder.» Après des larmes et plusieurs discussions, la mère de Rémi se laisse convaincre. Rémi place son poisson dans l'aquarium. Rayon-de-soleil s'agite et fait la vie dure aux poissons rouges qui partagent sa nouvelle demeure. Grâce aux bons soins de Rémi, il grossit rapidement. Au printemps, Rayon-de-soleil est vraiment trop à l'étroit dans son bocal. Rémi n'a plus le choix. Il doit le remettre en liberté. Debout près du ruisseau, Rémi regarde son crapet glisser dans l'eau claire.



Rayon de soleil

Tu crées des paragraphes qui permettent d'identifier une introduction, un développement et une conclusion. Tu dégages les informations contenues dans chacune des parties. Tu ajoutes des informations et des détails afin que le lecteur saisisse bien les événements qui sont arrivés. Si tu en as le goût, tu peux aussi parler des sentiments de Rémi.

Structure du texte	**Informations ou expressions de sentiments**
Idée principale de l'introduction _____	Qui ou quoi: _____ Où: _____ Quand: _____
Idées du développement _____ _____	_____ _____ _____ _____ _____ _____
Idée principale de la conclusion _____	_____ _____ _____

Rayon-de-soleil

Grille d'auto-correction

1. As-tu créé des paragraphes qui permettent d'identifier l'introduction, le développement et la conclusion?

2. Dans chaque partie du texte, as-tu ajouté plusieurs nouvelles informations ou des sentiments?

3. As-tu utilisé des mots riches et précis pour bien exprimer ta pensée?

4. Tes phrases sont-elles bien construites?

5. As-tu utilisé des mots qui font des liens entre les phrases?

6. As-tu accordé les verbes, les noms et les adjectifs?

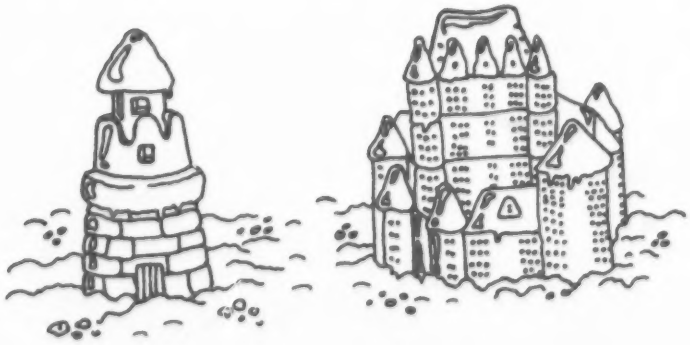
7. As-tu accordé les mots qui se prononcent de la même façon, mais qui s'écrivent différemment?

8. As-tu vérifié tous les mots de ton texte et cherché ceux dont tu n'étais pas certain?

9. As-tu vérifié la ponctuation?

Sculptures de glace

Lors du carnaval de l'école, les professeurs organisent un concours de monuments de glace. L'équipe gagnante recevra un prix. Dominique et son équipe travaillent à confectionner une tour. Lorsqu'ils ont terminé, ils vont voir les constructions des autres équipes. Ils voient une reproduction du château Frontenac réalisée par l'équipe de François. Pour être sûrs de gagner, ils décident de la détruire. Le directeur découvre les coupables. Pour les punir, il les retire de la compétition. De plus, il les oblige à réparer le château endommagé et à faire la garde des monuments. Lors de la remise des prix, Dominique et ses amis ne sont pas surpris de ne pas faire partie des gagnants.



Sculptures de glace

Tu crées des paragraphes qui permettent d'identifier une introduction, un développement et une conclusion. Tu dégages les informations contenues dans chacune des parties. Tu ajoutes des informations et des détails afin que le lecteur saisisse bien les événements qui sont arrivés. Si tu en as le goût, tu peux aussi parler des sentiments de Dominique et des autres personnes.

Structure du texte

Idée principale de l'introduction

_____

Idées du développement

_____

_____

Idée principale de la conclusion

_____

Informations ou expressions de sentiments

Qui ou quoi: _____

Où: _____

Quand: _____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Sculptures de glace

Grille d'auto-correction

1. As-tu créé des paragraphes qui permettent d'identifier l'introduction, le développement et la conclusion?

2. Dans chaque partie du texte, as-tu ajouté plusieurs nouvelles informations ou des sentiments?

3. As-tu utilisé des mots riches et précis pour bien exprimer ta pensée?

4. Tes phrases sont-elles bien construites?

5. As-tu utilisé des mots qui font des liens entre les phrases?

6. As-tu accordé les verbes, les noms et les adjectifs?

7. As-tu accordé les mots qui se prononcent de la même façon, mais qui s'écrivent différemment?

8. As-tu vérifié tous les mots de ton texte et cherché ceux dont tu n'étais pas certain?

9. As-tu vérifié la ponctuation?

Chocolat

Texte informatif

Intention

S'informer sur la transformation du cacao en chocolat et ordonner les étapes à franchir pour fabriquer une tablette de chocolat.

Objectif

Sélectionner, regrouper et inférer des informations.

Stratégies

Utiliser les sous-titres pour favoriser la compréhension de l'organisation de l'information.

Identifier des mots nouveaux ou peu familiers à l'aide du contexte.

Utiliser les connaissances relatives à l'organisation de l'information pour ordonner des informations.

ClarisWorks

Traitement de texte

Sélectionner, couper et coller une phrase.

Effacer ou ajouter un caractère retour pour regrouper des phrases.

Traitement d'image vectoriel

Sélectionner un objet et le déplacer sur un document texte.

Chocolat T.

Le chocolat, de l'arbre à la tablette
Le chocolat

Mise en situation

Généralement, les gens raffolent du chocolat sous toutes ses formes. Questionner les élèves sur les différentes sortes de chocolat qui existent. Leur demander s'ils connaissent l'origine et les procédés de transformation du chocolat.

Activité préparatoire

Intention

Lire un texte pour s'informer sur la transformation du cacao en chocolat.

Déroulement

Présenter le texte «Le chocolat, de l'arbre à la tablette» qui explique la façon de procéder pour transformer le cacao en chocolat. Avant de lire le texte, faire observer le titre et les sous-titres qui vont permettre d'anticiper les informations. Tout au long de la lecture du texte, inviter les élèves à identifier l'ordre logique des étapes. Rappeler les stratégies qui facilitent la compréhension des mots nouveaux et l'importance d'utiliser conjointement ces stratégies.

Ex.: emballeuse: dérivation lexicale
de gros fruits que l'on nomme cabosses: contexte
broyer: dictionnaire

Objectivation

Demander aux élèves d'identifier les stratégies qui ont permis de bien comprendre les mots et les phrases ainsi que celles qui ont facilité la compréhension de l'organisation des informations. Les inciter à réinvestir ces acquis lors de la tâche au laboratoire.

Activité informatique

Intention

Lire afin d'ordonner les étapes à franchir pour arriver à la fabrication d'une tablette de chocolat.

Déroulement

Au laboratoire, l'activité «Chocolat» demande aux élèves de refaire la suite des opérations qui permettent de transformer le cacao en tablette de chocolat. Les élèves se réfèrent au texte «Le chocolat, de l'arbre à la tablette» pour placer les illustrations, puis les phrases dans un ordre logique. Pour déplacer une phrase, ils la sélectionnent en cliquant trois fois et ils la coupent; ils insèrent ensuite le curseur au début de la ligne adéquate et ils collent la phrase.

Lorsque les phrases sont placées en ordre, les élèves ajoutent des retours afin de regrouper les phrases en fonction des étapes suggérées par les illustrations. Enfin, ils trouvent un sous-titre pour chacune des étapes et le mettent en caractères gras.

N.B.: Les élèves qui terminent rapidement peuvent écrire quelques phrases pour dire ce qu'ils ont appris sur le chocolat.

Objectivation

Vérifier l'exactitude des étapes de la transformation du cacao en chocolat. Regarder la séquence des opérations, les regroupements réalisés et les sous-titres choisis. Demander aux élèves comment ils ont procédé pour réaliser la tâche.

* Suggestion: Associer à la leçon une dégustation de chocolat.

Le chocolat, de l'arbre à la tablette

Chocolat et cacao

Le chocolat est fabriqué à partir du fruit du cacaoyer. Le cacaoyer est un arbre des pays tropicaux qui fleurit toute l'année. Il demande beaucoup d'humidité et de chaleur. Il pousse principalement en Afrique et en Amérique du Sud. Parmi les pays africains producteurs de cacao, on retrouve le Ghana, le Nigeria, le Cameroun et la Côte d'Ivoire. En Amérique du Sud, la production est concentrée au Brésil et dans les Antilles.

Les fleurs du cacaoyer poussent directement sur le tronc et donnent de gros fruits que l'on nomme cabosses. Une cabosse mesure de 20 à 25 cm de longueur et pèse environ 400 grammes. Chaque cabosse contient une quarantaine de graines de cacao mélangées à de la pulpe non comestible. Un cacaoyer donne en moyenne 70 cabosses par année qui, une fois transformées, donneront assez de cacao pour faire 20 tablettes de chocolat.

Du cacaoyer à la chocolaterie

Deux fois par année, les ouvriers font la cueillette des cabosses quand elles sont mûres. Dès qu'elles sont cueillies, les cabosses sont ouvertes pour en retirer les graines et la pulpe. On dépose ensuite les fèves dans des caisses de bois et on les laisse s'imprégner de l'humidité de la pulpe. C'est l'étape de la fermentation. Une fois la fermentation terminée, pour les séparer de la pulpe, les fèves doivent être séchées au soleil ou à l'air chaud. Elles sont alors prêtes à être expédiées vers les usines de transformation.

Transformation de la graine de cacao

Les graines sont triées et nettoyées. Puis elles sont grillées pour leur donner plus de goût. Elles sont ensuite acheminées vers un concasseur qui les brisera en morceaux et séparera le cacao des pelures séchées. Le cacao ainsi obtenu est ensuite

pressé pour faire une pâte amère et grossière, la pâte de cacao ou chocolat brut et une liqueur que l'on appelle liqueur de cacao.

Cette première transformation ne permet pas d'utiliser le chocolat. Il faut encore broyer le chocolat brut, le sécher, pour en extraire une poudre très fine: le chocolat raffiné.

Cette fine poudre doit être mélangée avec du sucre, du lait en poudre et de la liqueur de cacao dans des proportions précises pour donner le chocolat que l'on connaît. Le mélange est brassé, coupé et plié plusieurs fois dans une journée pour le rendre le plus homogène possible. Plus le mélange est réussi, plus la pâte qui en sort est onctueuse, et meilleur est le chocolat.

Cette pâte est maintenant prête à être utilisée. C'est à ce moment que l'on ajoute des essences variées, des raisins ou des noisettes. Les chocolatiers la couleront dans des moules de toutes sortes, lapins, poules ou autres. Ils en feront des chocolats plus fins comme des truffes ou des chocolats farcis à la liqueur ou à la crème. Dans une usine de transformation, la pâte est ensuite dirigée dans des tuyaux vers des machines qui la verseront en quantité égale dans des moules de toutes sortes afin de lui donner une forme.

Les moules remplis de chocolat chaud seront refroidis en circulant dans un immense réfrigérateur. En refroidissant, le chocolat durcit, puis les moules sont renversés sur des plaques pour retirer les tablettes et les diriger vers une emballeuse.

De l'emballage à la consommation

Pour assurer la conservation, les tablettes de chocolat sont emballées dans un papier d'aluminium recouvert d'un deuxième papier indiquant la variété. Les tablettes

sont ensuite mises en boîtes et expédiées au magasin. Elles sont présentées dans des étalages alléchants permettant aux consommateurs de faire leur choix.

Les chocolats de Pâques se présentent souvent dans des moules de plastique qui épousent parfaitement leur forme. Ils sont attrayants et attirent l'attention de tous les enfants.

Le chocolat et la santé

Le chocolat est bon au goût mais pas nécessairement bon pour la santé. Même s'il fournit une certaine énergie, sa valeur nutritive est plutôt faible. C'est un aliment qui fournit des calories vides. De plus, s'il est consommé en grande quantité, il favorise les caries dentaires et peut provoquer de l'hyperactivité ou couvrir d'urticaire.

Savais-tu que?

- Le chocolat était la boisson des Aztèques qui habitaient le Mexique il y a bien longtemps. Ces indigènes d'Amérique du Sud vénéraient le cacaoyer et l'appelaient l'Arbre des Dieux.
- La boisson préparée par les Aztèques donnait de l'énergie aux guerriers.
- Les fèves séchées servaient de monnaie.
- Le chocolat a longtemps été vendu comme médicament.
- Les pirates attaquaient les bateaux chargés de cacao pour voler la cargaison qui valait une fortune.
- Ce sont les animaux, surtout les singes, qui ont répandu le cacao et qui ont donné aux humains le goût de manger le cacao.

Références

DE SAIRIGNÉ, Catherine. *Le chocolat, le thé et le café*, Collection Découverte Benjamin, Éditions Gallimard Jeunesse, 1984.

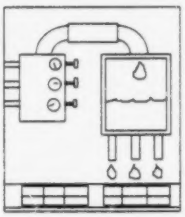
OST, Jacqueline. *Comment fait-on le chocolat?* Éditions Casterman.

HENRICHON, Pierre. *Le chocolat*, revue Protégez-vous, avril 84.

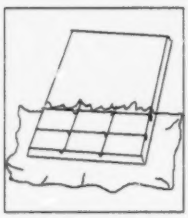
Le chocolat

Étapes à franchir pour arriver à faire une tablette de chocolat

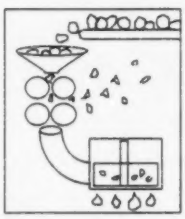
Place les illustrations dans l'ordre. Énumère l'ordre logique de la transformation du chocolat en replaçant les phrases. Regroupe les phrases avec la bonne illustration. Écris un sous-titre en caractère gras.



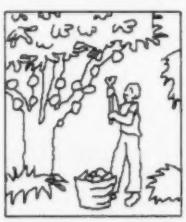
- Mélanger le chocolat brut avec du sucre et du lait.
- Mettre le chocolat dans l'emballage.
- Cueillir les cabosses du cacaoyer.



- Mettre dans des boîtes et expédier aux marchands.
- Verser la pâte dans des moules pour lui donner une forme.
- Broyer les graines pour en faire une pâte.



- Acheter et déguster.
- Imprimer les emballages.
- Travailler, replier et tailler la pâte.

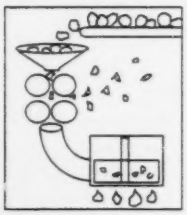


- Faire refroidir.
- Faire fermenter et sécher les graines.
- Griller les graines pour leur donner du goût.

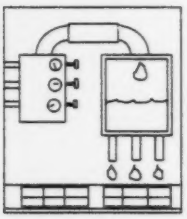
Solution

Le chocolat

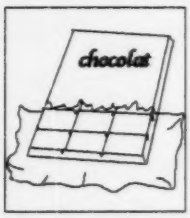
La cueillette
- Cueillir les cabosses du cacaoyer.



La transformation des graines
- Faire fermenter et sécher les graines.
- Griller les graines pour leur donner du goût.
- Broyer les graines pour en faire une pâte.



La préparation de la pâte
- Mélanger le chocolat brut avec du sucre et du lait.
- Travailler, replier et tailler la pâte.
- Verser la pâte dans des moules pour lui donner une forme.
- Faire refroidir.



L'emballage
- Imprimer les emballages.
- Mettre le chocolat dans l'emballage.
- Mettre dans des boîtes et expédier aux marchands.
- Acheter et déguster.

Comédiens

Texte incitatif

Intention

Jouer au recherchiste pour aider un metteur en scène.

Objectif

Sélectionner, regrouper et inférer des informations.

Stratégies

Utiliser les signes de ponctuation et les paragraphes pour marquer l'organisation des informations.

Utiliser le contexte, la dérivation lexicale et les gravures pour donner du sens à des mots inconnus à l'oral.

Utiliser les connecteurs pour faire des liens entre les mots d'une phrase et entre les phrases.

ClarisWorks

MacPaint

Traitement d'image bitmap

Sélectionner une image avec le lasso ou le rectangle de sélection.

Accéder à un document annexe.

Copier et coller une image.

Déplacer une image

Silhouettes P. B. A. L.

Vêtements P. B. A. L.

Les comédiens 1

Les comédiens 2

BIBLIOTHÈQUE CENTRALE
C.E.C.M.

Mise en situation

Discuter avec les élèves des diverses composantes d'une pièce de théâtre: décor, personnages, mise en scène, personnes qui sont derrière la réussite d'une production. Proposer aux élèves de devenir recherchistes pour un metteur en scène. Présenter une des deux activités «Les comédiens» et demander aux élèves de reconstituer les portraits des comédiens à partir des détails fournis par le metteur en scène.

Faire observer les illustrations et rappeler les stratégies qui seront utiles pour comprendre le sens de mots inconnus, c'est-à-dire le contexte, la dérivation lexicale et l'observation des illustrations.

Déroulement

Pour réaliser le travail, les élèves ont besoin de trois documents: un document de travail vide et deux documents annexes. Le document «Silhouettes» affiche les personnages, les mimiques et les chapeaux, tandis que le document «Vêtements» contient les tenues vestimentaires disponibles.

En prenant soin d'inventer un nouveau personnage, l'enseignant fait une démonstration des commandes qui permettent de copier une image dans un document annexe et de la coller à l'endroit approprié sur la feuille de travail. La principale difficulté provient du fait que l'image se fixe prématurément par maladresse lorsque l'élève essaie de la déplacer. On doit alors annuler et coller à nouveau. Mettre les élèves à la tâche.

Objectivation

Comparer les portraits des comédiens. Faire nommer les stratégies qui ont permis de sélectionner rapidement et correctement les informations nécessaires à la réalisation de la tâche: paragraphe (texte), signes de ponctuation (phrase), contexte et dérivation lexicale (mot).

N.B.: Dans cette activité, plusieurs solutions sont possibles et acceptables.

Les comédiens 1

Un metteur en scène monte une pièce de théâtre sur l'histoire de gens riches qui habitent une grande maison remplie de serviteurs. Quatre comédiens jouent les rôles des membres de la famille, les deux autres sont: la cuisinière et l'ami. Chaque personnage porte un costume différent. Reconstitue les photos des comédiens à partir des illustrations qui te sont fournies d'après ce que le metteur en scène a choisi pour représenter ses personnages.

Il y a trois hommes et autant de femmes.

Monsieur Paul, un gros joufflu, est le maître de la maison où travaille Patricia. Ses cheveux sont ondulés et courts. Lors de ses sorties, on le voit presque toujours portant un chapeau haut de forme. Son expression est sévère avec sa moustache retroussée et sa petite barbiche au menton. Les gens ne le voient pas tellement sourire. Il a une apparence soignée. Il porte un costume de bonne qualité avec une surpiqûre aux revers de son veston.

Madame Artémise, son épouse, est plutôt mince. Elle se coiffe souvent avec les cheveux en chignon. Aujourd'hui, elle a revêtu une robe au collet montant retenu par une minuscule boucle foncée, ornée de très petits boutons bien alignés. Comme elle n'utilise pas souvent ses lunettes, elle les laisse suspendues à son cou par un beau cordonnet. Elle a une expression plutôt lointaine. Son petit grain de beauté, près du nez, lui donne un aspect très spécial.

Le jeune homme de la famille, Maxime, a des cheveux longs. Il a un regard perçant et ne sourit pas beaucoup. Sa coiffure habituelle, c'est une casquette. Sa chemise est profondément décolletée en forme de V. Le col ouvert se termine par un noeud. Il n'aime pas les vêtements qui vont près du cou.

Anik, la jeune fille de la maison, a une belle chevelure noire et frisée. Elle a un petit visage expressif même si elle porte des lunettes à montures foncées. Elle ne voit pas la nécessité de se couvrir la tête à cause de son impressionnante coiffure. Anik est habillée d'une robe sans manches. Un collier complète son costume. Elle aime bien Arthur, l'ami de son frère Maxime.

La cuisinière de la famille se nomme Patricia. Ses cheveux pâles et mi-longs sont rejetés à l'arrière pour dégager son mince visage. Elle trouve toujours le tour de décorer sa chevelure avec une boucle différente chaque jour. Son visage est souriant, avec une belle expression de gaieté. Patricia ne se met jamais en colère. La plupart du temps, elle porte un chemisier avec un col arrondi.

Le dernier personnage, c'est un ami de la famille, Arthur. Il a les cheveux courts, un peu tournés sur le front. Il se coiffe généralement d'un béret. Malgré sa figure mince, son nez élargi et ses sourcils épais, il n'est pas malin du tout. Comme il aime peindre tout ce qui l'entoure, il revêt souvent sa chemise d'artiste. Une grosse boucle est nouée autour du cou.

Les comédiens 2

Un metteur en scène monte une pièce de théâtre sur une histoire de bateau qui se passe au temps des pirates. Les six comédiens, trois hommes et trois femmes, jouent des rôles bien différents. Reconstitue leurs photos à partir des indications qui te sont fournies d'après ce que le metteur en scène a choisi pour représenter ses personnages. Tu trouveras ensuite un titre à la pièce.

Ernest, le matelot, porte un petit casque, comme tous ses compagnons. Son expression spéciale nous laisse voir ses belles dents blanches. Son costume est, naturellement, celui de l'emploi: une chemise avec collet matelot et un foulard noué sous le col. Il a les cheveux courts et bien coiffés vers l'arrière.

Une infirmière fait partie de l'équipage, c'est Gisèle. Elle couvre ses cheveux courts et ondulés d'une coiffe afin d'être bien identifiée. Ses sourcils sont taillés très courts et son expression est rieuse. Elle porte une blouse ornée d'un petit collet de dentelle retenu par un fin cordonnet.

Le personnage suivant, Madame Donatello, représente une grande dame aux cheveux longs et tressés. Son air triste et même malheureux nous questionne sur sa bonne humeur. Tu ne lui choisiras pas de chapeau, car elle n'apprécie pas tellement se couvrir la tête. Sa robe a une collerette dentelée à l'encolure et décorée d'une boucle à pois.

Son mari, Monsieur Donatello, est grassouillet et bien portant. Pourtant, son air soucieux et sa petite moustache nous laissent penser qu'il est toujours en colère. Ses cheveux sont coupés courts, avec une raie sur le côté. Il couvre sa tête avec un chapeau dont les bords sont relevés de chaque côté. Un ruban rayé décore sa coiffure. Son complet de couleur pâle est garni d'un mouchoir de même teinte que sa cravate. Une chemise à carreaux complète l'ensemble.

Hélène, la jeune fille de l'équipage, a les cheveux longs et de couleur claire. Elle est vraiment jolie avec son visage souriant. Elle porte un chapeau à large bord, orné d'un ruban à pois. Sa robe, aux épaulettes gonflées, est garnie de dentelle et de cinq petits boutons foncés. Le collet est minuscule et de forme arrondie.

Julio joue le rôle du pirate. Il dirige une troupe de gens malhonnêtes comme lui. Il n'est pas un très gros homme. Un foulard cache sa chevelure et un bandeau noir lui couvre un oeil. Les taches de rousseur sur ses joues donnent un air jeune à son visage non souriant. Il porte une chemise pâle qui laisse voir les bretelles de sa salopette.

Vêtements

Grenier hanté

Texte poétique de type récit

Intention

À l'occasion de l'Halloween, inventer une histoire qui se passe dans un grenier hanté.

Objectifs

Choisir les informations riches et précises en tenant compte des exigences du projet de communication.

Regrouper les informations se rapportant à un même sujet.

Respecter le code orthographique et grammatical.

ClarisWorks

Traitement de texte

Écrire et effectuer des corrections simples.

Traitement d'image bitmap

Accéder à un document annexe.

Sélectionner une image avec le lasso ou le rectangle de sélection.

MacPaint

Copier et coller une image.

Dupliquer une image, la déplacer ou la faire pivoter.

Utiliser les outils de dessin.

Sorcelleries P. B. A. L.

Vieilleries P. B. A. L.

Grenier hanté P. B.

Plan de travail

Grille d'auto-correction

Mise en situation

Profiter de l'Halloween pour parler avec les élèves des fantômes et des phénomènes surprenants. Leur demander s'ils croient aux revenants et aux maisons hantées. Leur proposer de raconter une histoire sur un grenier hanté et d'en illustrer une scène. Distribuer le plan de travail ainsi que des photocopies des documents «Sorcelleries» et «Vieilleries» pour susciter l'imagination des élèves. Insister sur l'intention d'écriture qui est de raconter une histoire et non de décrire une scène.

N.B.: Mettre en garde les élèves sur l'énumération d'une série d'événements qui se succèdent rapidement sans la présence d'un fil conducteur.

Déroulement

Étape 1

Les élèves écrivent un texte sur un grenier hanté en se servant du plan de travail de la page suivante et en se référant aux illustrations disponibles. Ils font la correction à l'aide de la grille d'auto-correction. En classe, l'enseignant vérifie les feuilles et note les erreurs. Il objective en fonction des difficultés rencontrées dans les textes des élèves. De retour au laboratoire, les élèves complètent et révisent leur texte.

Étape 2

Si ce n'est déjà fait, l'enseignant fait une démonstration des commandes qui permettent de copier une image dans un document annexe et de la coller à l'endroit approprié sur la feuille de travail. Les élèves ouvrent le document «Grenier hanté» et illustrent une scène de leur texte en se servant des dessins fournis dans les documents informatiques «Sorcelleries» et «Vieilleries» ou en créant leurs propres illustrations.

N.B.: Les élèves utilisent les outils et les techniques de dessin qu'ils connaissent.

Objectivation

Exposer les dessins obtenus. Faire lire les textes et les faire associer aux différents dessins. Faire remarquer l'originalité de ceux qui ont modifié les illustrations données pour les personnaliser. Parler des facilités et des difficultés de réalisation.

Le grenier hanté

Tu visites un grenier hanté.

Introduction

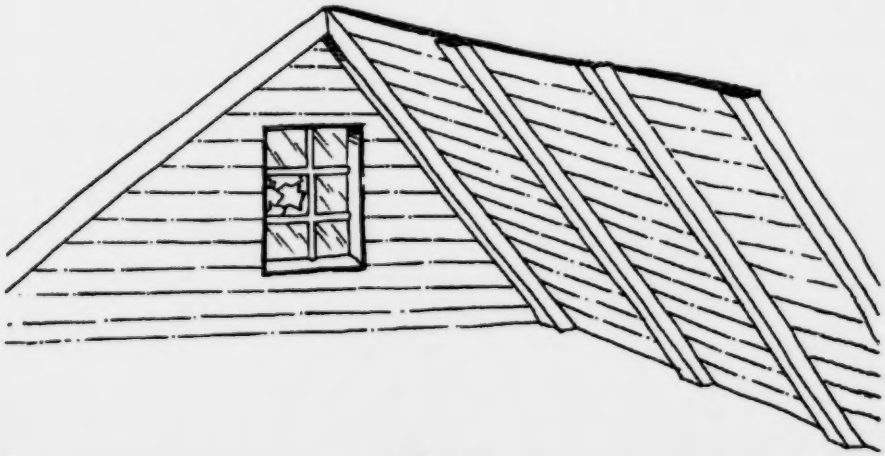
Tu situes le grenier.
Tu expliques quand la visite se déroule.
Tu dis pourquoi tu visites cette maison.

Développement

Tu racontes ce qui se passe dans cet endroit bizarre.
Tu mets beaucoup de détails.

Conclusion

Tu expliques comment se termine l'histoire et la façon dont tu as vécu l'expérience.



Le grenier hanté

Grille d'auto-correction

1. Dans ton introduction, as-tu situé le grenier?
   As-tu dit quand la visite se déroule?
   As-tu parlé de la raison qui t'a fait visiter cette maison?

2. Dans ton développement, as-tu raconté tout ce qui s'est passé dans cet endroit bizarre?
   As-tu mis beaucoup de détails?

3. Dans ta conclusion, as-tu expliqué comment se termine ton histoire et comment tu as vécu l'expérience?

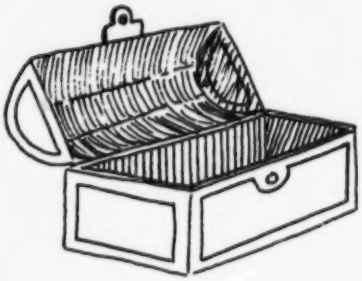
4. Tes phrases sont-elles bien construites?

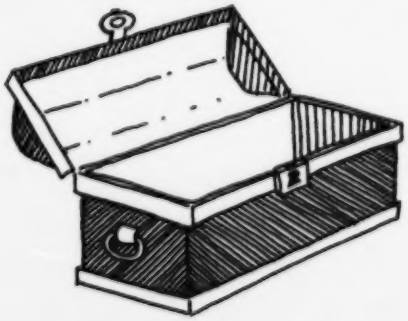
5. As-tu accordé les verbes, les noms et les adjectifs?

6. As-tu accordé les mots qui se prononcent de la même façon, mais qui s'écrivent différemment?

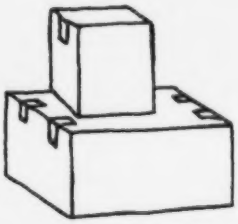
7. As-tu vérifié tous les mots de ton texte et cherché ceux dont tu n'étais pas certain?

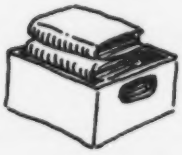
8. As-tu vérifié la ponctuation?

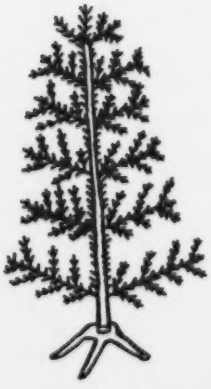




Vieilleries







Intrus

Texte poétique de type récit

Intention

Inventer un conte où l'arrivée d'un intrus vient troubler une situation agréable.

Objectifs

Choisir les informations en tenant compte des exigences du projet de communication et les regrouper correctement.
Respecter le code orthographique et grammatical.

Traitement de texte

Écrire et effectuer des corrections simples.

Traitement d'image vectoriel

ClarisWorks

Accéder à un document annexe.
Copier et coller un objet.
Dupliquer un objet, le déplacer ou en modifier la taille.
Utiliser la commande «Habillage».

Traitement d'image bitmap

MacPaint

Accéder à un document annexe.
Copier et coller une image.
Utiliser les outils de dessin.

Animaux 1 P. B. A. L.
Arbres en été P. B. A. L.
Animaux 2 P. B. A. L.
Arbres en hiver P. B. A. L.

Plan de travail
Grille d'auto-correction

Mise en situation

Discuter avec les élèves de l'effet produit par quelqu'un ou quelque chose qui surgit de façon inattendue alors que tout va bien. Proposer d'écrire un conte où des animaux qui vivent calmement sont dérangés par l'arrivée d'un intrus. Pour susciter l'imagination, présenter des photocopies des documents «Animaux 1», «Animaux 2», «Arbres en été» et «Arbres en hiver» qui suggèrent des banques d'images.

Déroulement

Étape 1

Les élèves écrivent leur texte directement à l'ordinateur en suivant les consignes du plan de travail. Ils révisent ensuite leur texte à l'aide de la grille d'auto-correction. En classe, l'enseignant vérifie les feuilles et note les erreurs. Il objective en fonction des difficultés rencontrées dans les textes des élèves. De retour au laboratoire, les élèves complètent et révisent leur texte.

Étape 2

Pour illustrer leur texte, les élèves sélectionnent les objets dans les documents annexes, les copient, puis les collent et les disposent adéquatement. Pour cette étape, il y a différentes possibilités suivant le logiciel de dessin utilisé.

Vectoriel: On peut placer les dessins désirés à l'intérieur du texte. Utiliser alors la commande «Habillage» pour justifier le texte autour des dessins.

Bitmap: On peut aussi réaliser une illustration sur une zone de dessin bitmap placée au bas de la page ou dans un document de dessin bitmap indépendant.

Objectivation

Demander aux élèves si les personnages, le temps, le lieu, l'arrivée de l'intrus et la fin sont clairement précisés. Questionner sur le choix et sur l'organisation des illustrations. Discuter des difficultés rencontrées et des solutions trouvées.

Intrus

Invente un conte qui a comme sujet des animaux vivant dans leur milieu naturel. Au moment où tout va bien, un nouveau personnage surgit de façon imprévue et trouble la tranquillité des animaux.

Introduction

Tu présentes les personnages de ton conte.
Tu écris où se passe l'événement.
Tu expliques quand cela est arrivé.

Développement

Tu introduis l'arrivée de l'intrus.
Tu racontes ce qui est arrivé par la suite.
Tu mets beaucoup de détails pour bien décrire la situation.

Conclusion

Tu écris comment se termine le conte.

Intrus

Grille d'auto-correction

1. Dans ton introduction, as-tu présenté les personnages?
   As-tu écrit où se passe l'événement?
   As-tu expliqué quand cela est arrivé?

2. Dans ton développement, as-tu introduit l'arrivée de l'intrus?
   As-tu raconté ce qui s'est passé par la suite?

3. As-tu mis beaucoup de détails pour bien décrire la situation?

4. Dans ta conclusion, as-tu écrit comment se termine ton conte?

5. Tes phrases sont-elles bien construites?

6. As-tu accordé les verbes, les noms et les adjectifs?

7. As-tu accordé les mots qui se prononcent de la même façon, mais qui s'écrivent différemment?

8. As-tu vérifié tous les mots de ton texte et cherché ceux dont tu n'étais pas certain?

9. As-tu vérifié la ponctuation?

loup, louve, louveteau

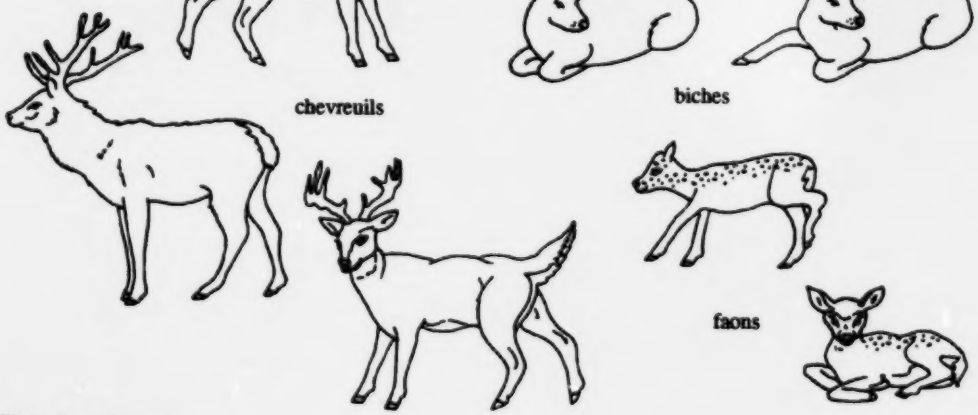
loups et louves

louveteaux

chevreuil, biche, faon

chevreuils

biches



faons

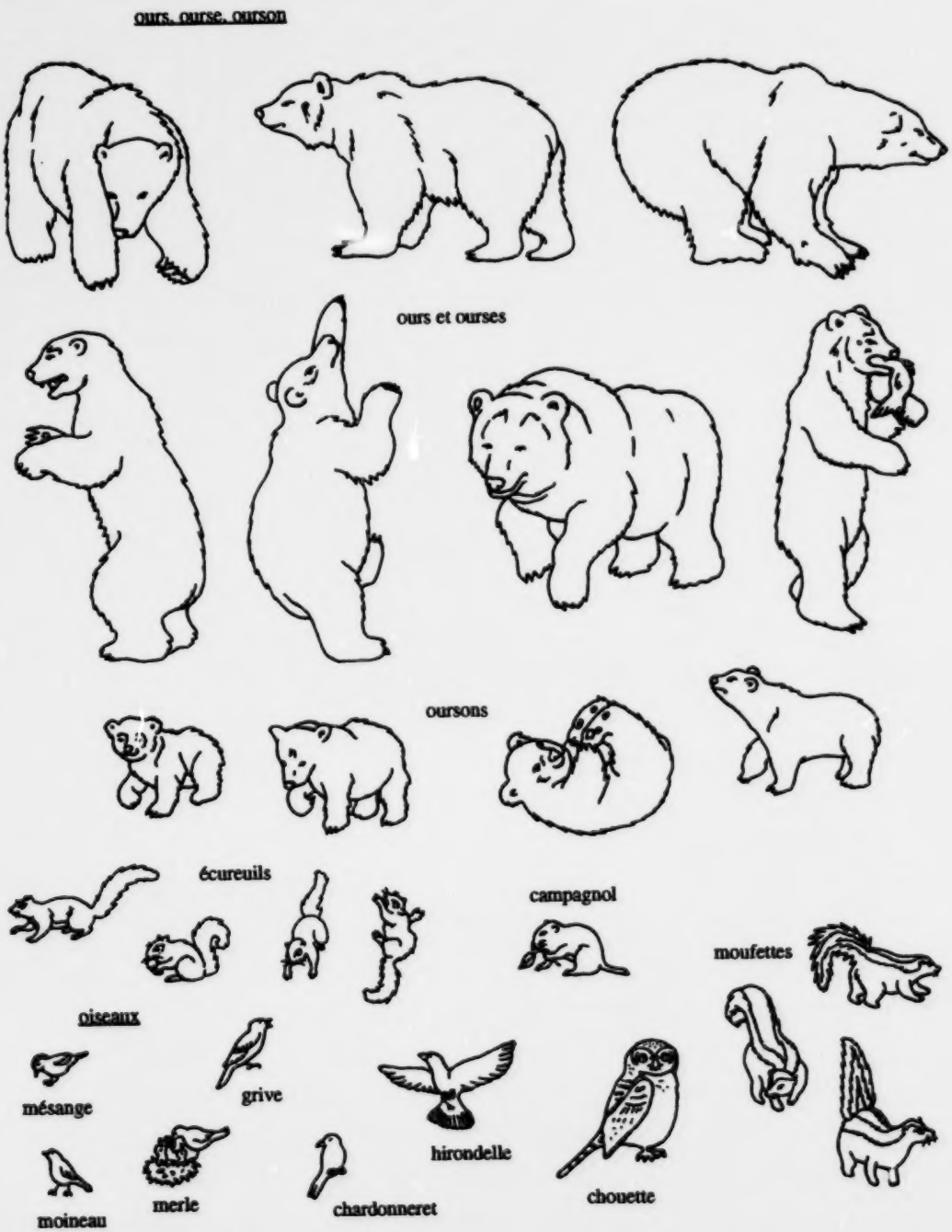
lièvre, hase, levraut

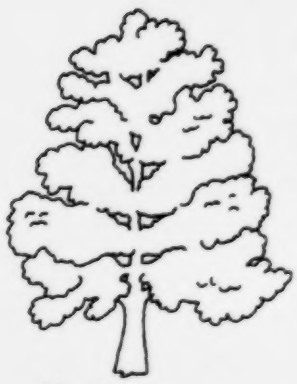
levrauts

lièvres et hases

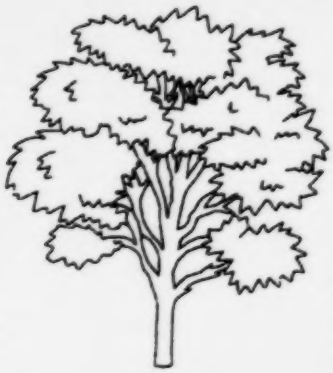
porcs-épics

Animaux 2

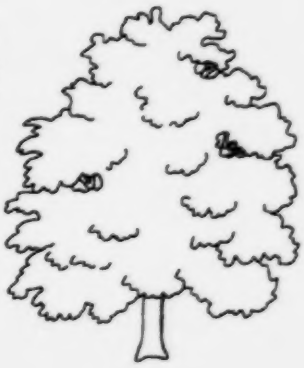

ours, ourse, ourson
ours et ourses
oursons
écureuils
campagnol
moufettes
oiseaux
mésange
grive
hirondelle
chouette
moineau
merle
chardonneret



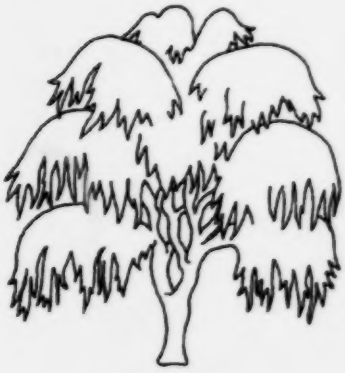
chêne blanc d'Amérique



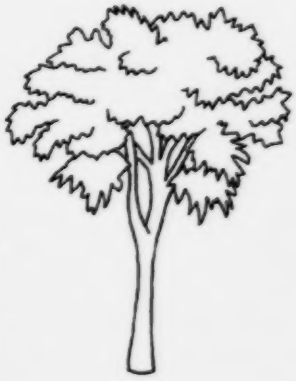
noyer blanc



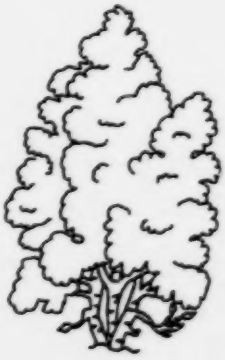
érable à sucre



saule pleureur

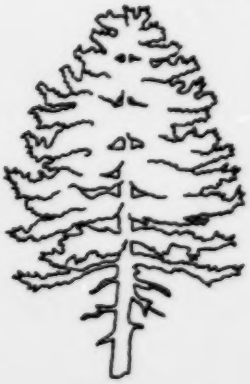


orme blanc



bouleau gris

sapin beaumier



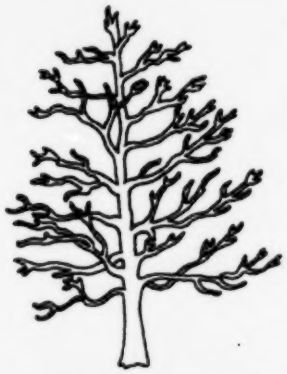
pin rouge

cèdre blanc

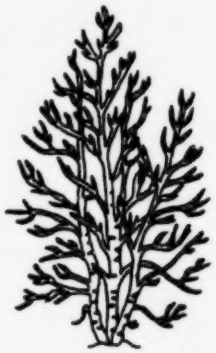
épinette de Norvège

BIBLIOTHÈQUE CENTRALE
C.E.C.M.

Arbres en hiver



chêne blanc d'Amérique

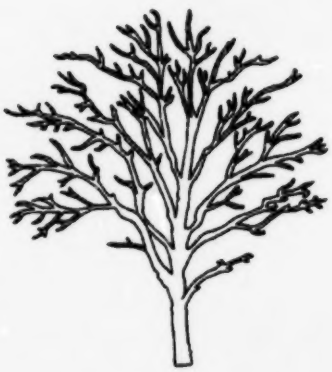


bouleau gris

érable à sucre

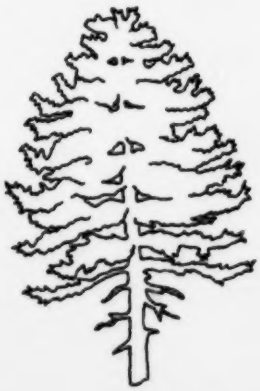
saule pleureur

orme blanc



noyer blanc

sapin beaumier



pin rouge

cèdre blanc

épinette de Norvège

Malheur

Texte poétique de type récit

Intention

Raconter une situation embarrassante à partir d'une illustration.

Objectifs

Choisir les informations riches et précises en tenant compte des exigences du projet de communication.

Faire des liens entre les informations à l'intérieur des phrases et entre les phrases.

Respecter le code grammatical et orthographique.

ClarisWorks

Traitement de texte

Écrire et effectuer des corrections simples.

Traitement d'image vectoriel

Accéder à un document annexe.

Copier et coller un objet.

Scènes 1 V. A. L.

Scènes 2 V. A. L.

Malheur T.

Plan de travail

Grille d'auto-correction

Mise en situation

Parler de situations embarrassantes que les élèves ont vécues.

Ex.: Au restaurant, renverser un plat sur la table.
En visite chez quelqu'un, se retrouver avec le pantalon déchiré.

Les documents «Scènes 1» et «Scènes 2» suggèrent quelques situations embarrassantes. Choisir un seul document. Présenter des photocopies aux élèves, observer les illustrations et les commenter. Leur proposer de choisir une scène et d'en inventer l'histoire.

Déroulement

Au début de l'activité, les élèves ouvrent le document «Malheur». L'enseignant réduit la page et fait remarquer l'orientation paysage du format d'impression. Il démontre comment accéder aux documents annexes «Scènes 1 ou 2», puis comment copier et coller une scène près de la marge de gauche. Il s'assure que les élèves savent comment activer le curseur de texte. Puis il met les élèves à la tâche.

Après avoir collé l'illustration de leur choix, les élèves écrivent leur texte directement à l'ordinateur en suivant les consignes du plan de travail. Puis ils utilisent la grille d'auto-correction. En classe, l'enseignant vérifie les feuilles et note les erreurs. Il objective en fonction des difficultés rencontrées dans les textes des élèves. De retour au laboratoire, les élèves complètent et révisent leur texte. En se référant à la feuille de directives de la page XVI, ils modifient la mise en page de leur texte.

Objectivation

Regrouper les élèves qui ont choisi la même illustration et faire lire les textes. Relever les ressemblances et les différences. Faire remarquer qu'une même image peut être perçue différemment d'un individu à l'autre.

Malheur

Observe bien l'illustration choisie et invente un fait ou une histoire qui raconte ce qui s'est passé.

Introduction

Tu présentes la personne ou l'animal que tu vois sur l'illustration.
Tu dis où se passe la situation.
Tu expliques quand se passe l'aventure.

Développement

Tu racontes ce qui s'est passé pour donner un tel résultat.
Tu mets beaucoup de détails, afin qu'on comprenne bien la situation.
Tu parles des autres personnes ou des autres animaux qui interviennent dans cette histoire.

Conclusion

Tu écris comment se termine l'histoire.

Malheur

Grille d'auto-correction

1. Dans ton introduction, as-tu présenté la personne ou l'animal qui est sur l'illustration?
   As-tu dit où se passe la scène?
   As-tu expliqué quand se déroule l'aventure?

2. Dans ton développement, as-tu raconté ce qui s'est passé pour donner un tel résultat?

3. As-tu mis beaucoup de détails afin qu'on comprenne bien la situation?

4. As-tu mentionné si d'autres personnes ou d'autres animaux interviennent dans cette histoire?

5. Dans ta conclusion, as-tu écrit comment se termine l'histoire?

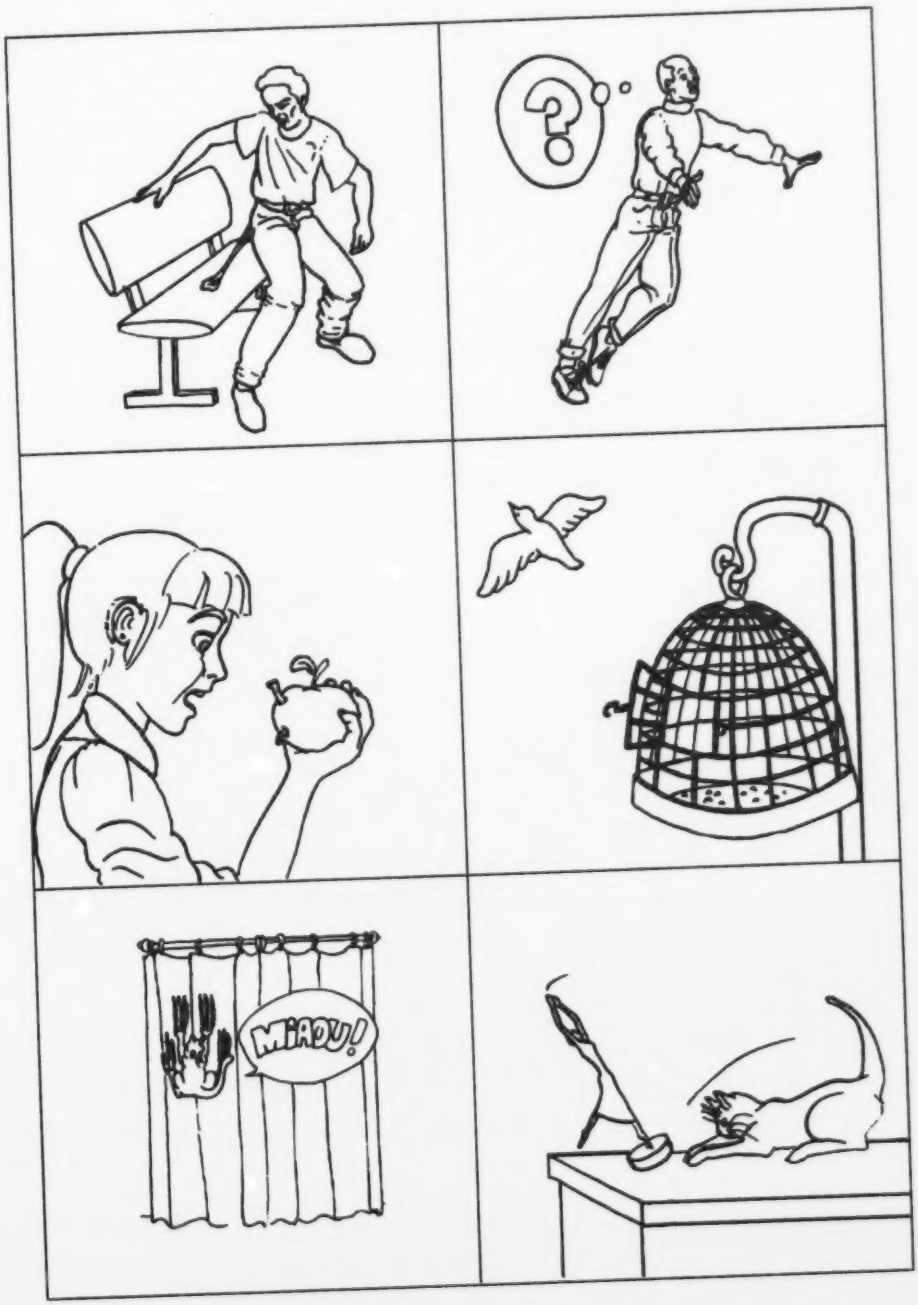
6. Tes phrases sont-elles bien construites?

7. As-tu accordé les verbes, les noms et les adjectifs?

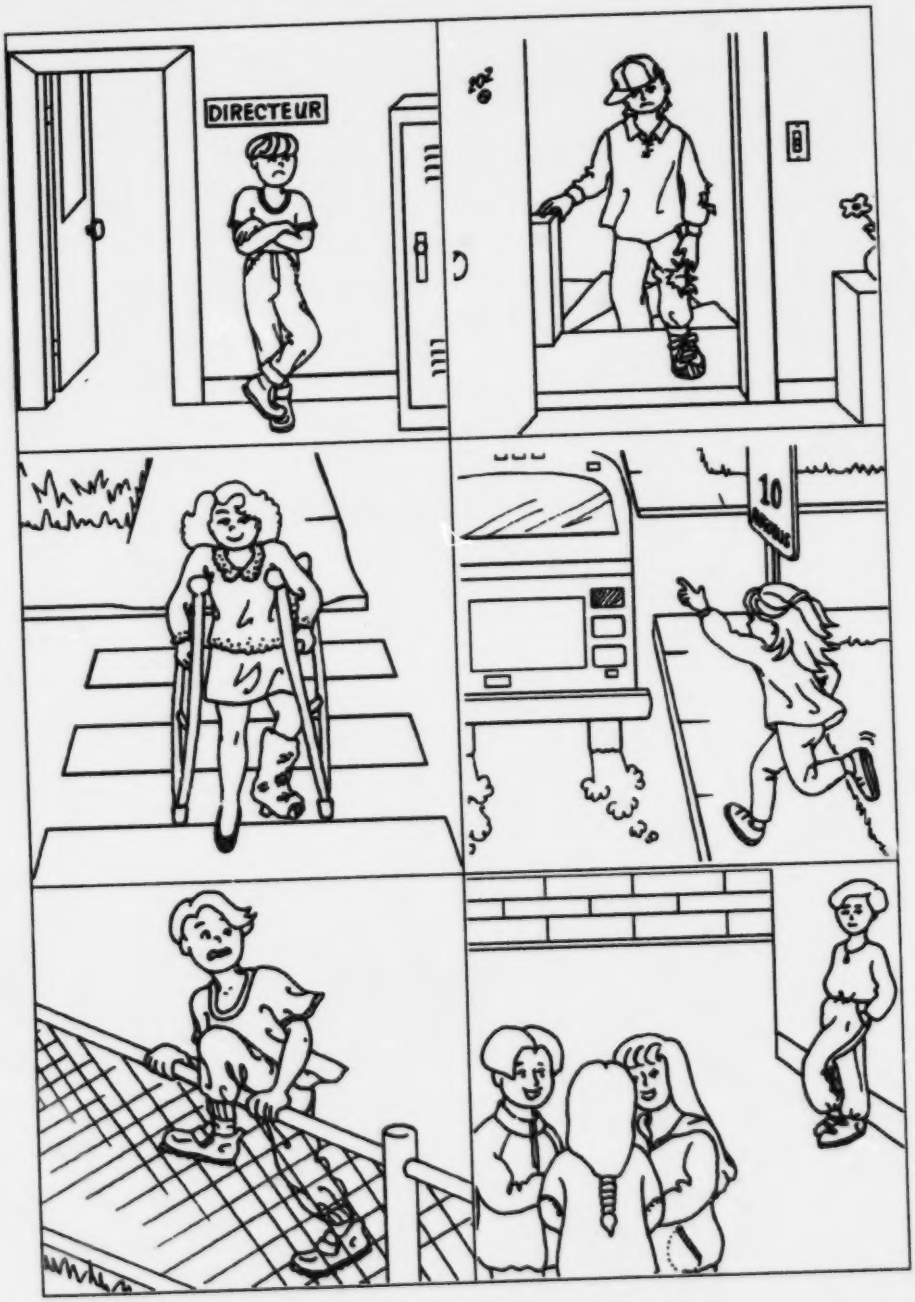
8. As-tu accordé les mots qui se prononcent de la même façon, mais qui s'écrivent différemment?

9. As-tu vérifié tous les mots de ton texte et cherché ceux dont tu n'étais pas certain?

10. As-tu vérifié la ponctuation?


?
MIAOU!

Scènes 2



Marionnettes

Textes: informatif et incitatif

Intentions

Se renseigner sur les sortes de marionnettes.

Identifier les marionnettes et compléter leurs costumes.

Objectif

Sélectionner et inférer des informations.

Stratégies

Utiliser le contexte linguistique et extra-linguistique pour donner du sens à des mots inconnus ou peu familiers.

Utiliser les marqueurs de relation tels les connecteurs et les pronoms pour faire des liens entre les mots d'une phrase.

Utiliser les marques de la structure du texte tels les sous-titres et les paragraphes pour faciliter la compréhension de l'organisation du texte.

ClarisWorks

MacPaint

Traitement d'image bitmap

Utiliser les outils de dessin: pinceau et forme libre pleine.

Utiliser la palette de motifs.

Utiliser l'outil texte.

Utiliser la commande «Annuler».

Marionnettes P. B.

Les marionnettes
Marionnettes

Mise en situation

Discuter des marionnettes connues par les élèves: Pinocchio, Bobinette, les personnages de Passe-Partout, etc. Parler des spectacles qu'ils ont déjà vus ou auxquels ils ont participé. Questionner les élèves sur les façons de manipuler les marionnettes mentionnées.

Activité préparatoire

Intention

Lire un texte pour s'informer sur les sortes de marionnettes et sur les différentes façons de les manipuler.

Déroulement

Présenter le texte «Les marionnettes». Regarder le titre, les sous-titres et observer les illustrations. Rappeler les stratégies permettant d'identifier les mots difficiles: contexte, dérivation lexicale et illustrations. Pendant la lecture, demander de souligner les éléments jugés importants afin de relever les ressemblances et les différences entre les sortes de marionnettes.

Objectivation

Après la lecture, animer une discussion en vue d'identifier les sortes de marionnettes et les caractéristiques propres à chacune. Se référer au texte dès que l'on constate des ambiguïtés et inviter les élèves à justifier l'emploi des stratégies en cause. Rappeler quelques mots nouveaux qu'ils ont trouvés et les stratégies qu'ils ont utilisées pour en découvrir le sens. Les aider à identifier des pronoms, des reprises d'informations accompagnées de déterminants et de référents ainsi que des connecteurs qui permettent de comprendre certaines informations.

Activité informatique

Intention

Lire pour identifier et compléter des marionnettes.

Déroulement

Proposer aux élèves l'activité informatique «Marionnettes» où ils pourront réinvestir ce qu'ils ont appris. La tâche consiste à identifier les marionnettes à partir du texte informatif «Les marionnettes» et à compléter les dessins.

Au laboratoire, ouvrir un document vide et faire une brève démonstration permettant de découvrir le mode de fonctionnement et les avantages de chacun des outils suivants:

- Le pinceau trace des lignes droites ou courbes. On peut varier sa forme (double-clic sur le pinceau) et son motif (palette de motifs).
- La forme libre pleine permet de dessiner des formes variées dont l'intérieur est coloré du motif sélectionné au préalable (palette de motifs).
- L'outil texte permet d'écrire des mots.
- Pour réparer une erreur, sélectionner «Annuler» ou «Dernière photographie», page XVIII.

Présenter le document «Marionnettes», réduire la page et faire observer les illustrations. Mettre les élèves à la tâche. Pendant la lecture, rappeler l'importance des détails d'où la nécessité d'être vigilant dans le choix des informations.

Objectivation

Afficher et comparer les marionnettes. Demander aux élèves d'identifier les stratégies qui ont permis de comprendre les informations pertinentes. Faire un retour sur les difficultés rencontrées face à certains mots ou marqueurs de relation peu familiers. Demander aux élèves quelles stratégies ils ont utilisées pour en découvrir le sens.

Les marionnettes

Personnage ou chiffon

La marionnette est une poupée qui représente un personnage ou un animal. Elle se doit d'être légère, maniable et expressive. Qu'elle soit faite de chiffon, de bouts de bois, de papier mâché, de carton, de terre cuite ou d'un autre matériel, elle est un moyen d'exprimer des idées. Elle est sans vie et s'anime sous la main de son créateur. Tout est permis à une marionnette; elle peut faire rire ou pleurer, elle peut faire rêver en disant des mots drôles ou faire réfléchir en exprimant la vérité de façon cruelle.

Aujourd'hui, même si la marionnette fait encore partie du domaine des arts, comme le mime et le théâtre, elle est surtout un moyen d'expression, un jeu pour les enfants. Tu connais certainement Pinocchio, les marionnettes de Passe-Partout, celles de Bobinette ou de Bib.

Un peu d'histoire

La marionnette existe depuis plusieurs siècles. Elle a évolué avec le temps. Au commencement, elle n'était pas destinée à amuser les enfants, elle était sacrée et servait à des fins culturelles ou religieuses. Les premières marionnettes sont très anciennes, elles datent d'avant Jésus-Christ. En ces temps-là, les marionnettes étaient de petites poupées que les gens déposaient dans les cercueils des personnages importants avant de les enterrer pour les protéger et les accompagner dans l'au-delà. Plus tard, elles ont servi aux prêtres pour expliquer des phénomènes religieux très complexes. Ce n'est qu'au dix-huitième siècle qu'elles ont commencé à servir à d'autres fins que la religion. À cette époque, la marionnette se politise. Elle devient un moyen d'exprimer en public ce que les gens pensent des dirigeants et du gouvernement. Elle dit tout haut ce que les hommes pensent tout bas. Elle est satirique et se moque de tout. Elle impose aux spectateurs son opinion.

Parmi les marionnettes les plus célèbres, on retrouve Polichinelle et Guignol, les marionnettes françaises qui s'amusaient à ridiculiser l'autorité et les policiers. Chez les Italiens, il y avait Pulcinella qui était le porte-parole du peuple et chez les Anglais, Punch jouait le même rôle.

Les familles de marionnettes

Il y a deux grands types de marionnettes: les marionnettes manipulées du dessous et celles manipulées du dessus.

À l'intérieur de ces deux catégories, les marionnettes se regroupent en plusieurs familles: la marionnette à gaine, la marionnette à tige, la marionnette à fils, la marotte et l'ombre.

La marionnette à gaine

Cette marionnette est faite d'une tête, d'un vêtement et de deux bras. Elle recouvre la main qui la manipule. On appelle parfois ces marionnettes des marionnettes à mains. On classe aussi dans cette catégorie les marionnettes qui recouvrent un seul doigt.

Le corps est confectionné de tissus divers, tandis que la tête peut être faite de plusieurs matériaux tels: le bois sculpté, le papier mâché, la terre cuite, une boule de polystyrène ou un bouchon de liège.

Pour l'animer, on glisse la main à l'intérieur du corps. La tête est manoeuvrée par l'index, tandis que le pouce et le majeur mettent les bras en mouvement. Cette marionnette peut saisir des objets, son animation souple et vivante dépend de l'habileté du manipulateur. Elle est très répandue en Europe.

La marionnette à tige

Cette marionnette se rencontre surtout en Asie du Sud-Est et en Afrique. Elle est bâtie autour d'un bâton, la tige, qui supporte le corps et la tête. Des tiges plus fines animent les autres parties de la poupée tels les bras ou la queue chez les animaux.

C'est la plus simple des marionnettes; elle peut être faite d'une cuillère de bois peinte ou d'un tube de carton fixé sur une tige. La tête et le corps sont beaucoup plus rigides que ceux de la marionnette à gaine. Elle ne peut saisir des objets. Sa manipulation est facile, mais elle ne permet pas de mouvements trop complexes.

La marotte

La marotte est une marionnette de grande taille. Elle ressemble à la fois à une marionnette à gaine et à une marionnette à tige. Elle possède une longue gaine fendue dans le dos pour faciliter la manipulation. La tête est enfilée sur un bâton que le manipulateur manoeuvre avec une de ses mains. Les deux bras de la marotte sont différents: le premier ressemble à une manche de vêtements dans laquelle le manipulateur glisse son bras, tandis que le deuxième reste ballant. Le manipulateur utilise ainsi sa vraie main pour donner vie à la marionnette. Cette forme de manipulation lui permet de faire des gestes, de prendre des objets, de les lancer... C'est une marionnette difficile à contrôler.

Les ombres

Les ombres sont des marionnettes à tige que l'on manipule derrière un écran de tissu sur lequel est projetée une lumière vive. Ces marionnettes sont très populaires en Extrême-Orient et en Asie. Elles sont faites de papier ou de carton solide. La silhouette ou ombre est l'ancêtre du cinéma.

Les marionnettes à fils

Ces marionnettes se manipulent par le haut grâce à des fils qui relient chacune des différentes parties de la marionnette à une tringle ou une croix. La main du manipulateur donne le mouvement à la poupée en imprimant des rotations, en élevant ou en abaissant la croix de contrôle. Ce type de marionnettes demande une grande dextérité pour ne pas voir tous les fils s'entremêler.

Le théâtre de marionnettes et ses accessoires

Pour bien utiliser toutes ces marionnettes, il faut pouvoir dissimuler les manipulateurs derrière une scène. La façon de cacher les acteurs dépend du type de marionnettes choisies. Dans le cas de marionnettes à gaine ou à tige, les manipulateurs doivent se tenir sous la scène et rester invisibles. Pour des marionnettes à fils, les acteurs se retrouvent obligatoirement au-dessus de la scène sans être visibles. Cette scène ou théâtre porte un nom particulier, celui de castelet.

Comme pour les autres formes de théâtre, le théâtre de marionnettes a besoin de décors et d'accessoires. Les décors sont habituellement peints sur une ou des toiles de fond que l'on peut dérouler au besoin. Les accessoires sont montés sur des tiges et tenus en place au moment opportun. Pour compléter le spectacle, on peut ajouter des bruits et des effets lumineux.

Un spectacle de marionnettes captive toujours les spectateurs. Devant un bon numéro, le public répond, il se laisse entraîner et participe aux dialogues. Lorsque des enfants assistent à un spectacle, il n'est pas rare de les entendre prévenir la marionnette d'un danger, de les entendre crier à l'arrivée d'un ennemi ou d'un rival.

Références

KAMPMANN, Lothar. *Théâtre de marionnettes*, Collection Créations artistiques, Dessain et Tolra

TANAKA, Béatrice. *Jouons aux marionnettes*, Collection Les trois coups, Éditions Hachette.

Marionnettes

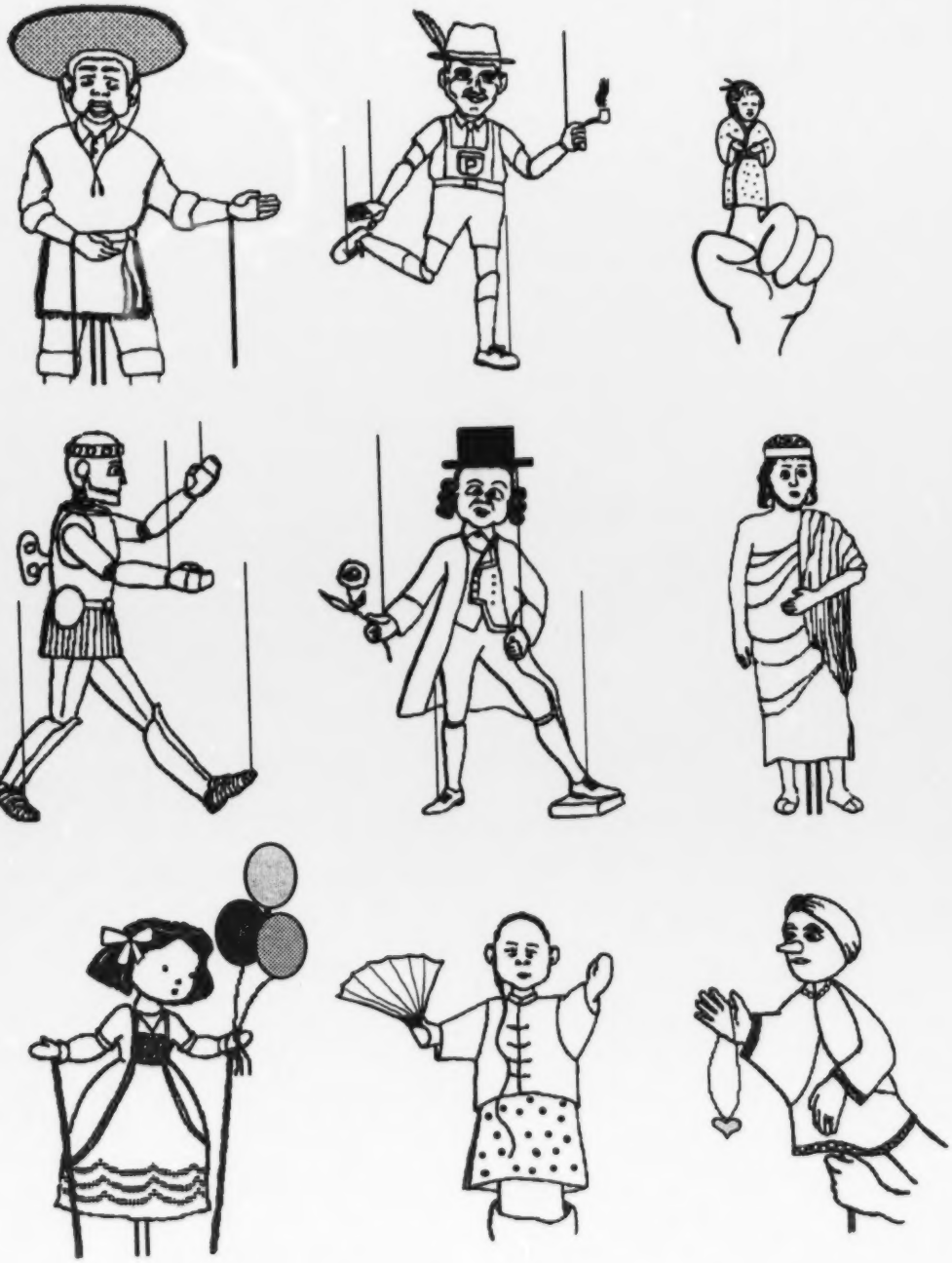
J'ai toujours aimé les marionnettes. Depuis que je suis jeune, je les collectionne avec plaisir. Sur ce document, j'ai illustré neuf de mes marionnettes favorites. Il manque à chacune un ou plusieurs détails pour les rendre identiques à celles que je possède. Identifie les marionnettes et complète les illustrations en te servant des outils de dessin et de la palette de fond.

Les marionnettes Kimo et Chang sont des marionnettes à gaines. Elles sont toutes deux d'inspiration asiatique. La plus petite, Kimo, porte un kimono parsemé de minuscules taches. Je la manipule avec mon index. La deuxième, Chang, est plus grande. Elle tient un éventail dans sa main droite. Sa longue tresse noire descend devant sa chemise blanche et sa jupe à pois.

Peter, Louis XVI et Métallica sont des marionnettes à fils. Peter, le bavarois, danse fièrement en tenant sa pipe fumante dans la main gauche. L'initiale de son prénom est brodée sur la poche de sa salopette. Son chapeau est garni d'une plume grise. Le baron Louis XVI est très distingué. Il a revêtu sa redingote et son chapeau haut de forme. Il tient une fleur dans sa main droite. La plus moderne de mes marionnettes, Métallica, ressemble à un soldat mécanique avec sa clé dans le dos.

Parmi mes autres marionnettes, j'ai choisi une marotte. Ali-Baba est très orgueilleux, il adore les bijoux. Il porte un collier de perles et une grosse bague à son annulaire gauche. Son turban est retenu par une pierre noire. Dans sa main droite, il tient une fine chaîne à laquelle est suspendu un coeur en argent massif. Luis, Romulus et Éloïse sont des marionnettes à tiges. Romulus est vêtu d'une toge romaine. Ses cheveux sont entourés d'un bandeau blanc et ses pieds sont nus dans des sandales. Éloïse est une jolie poupée. Ses cheveux sont décorés d'une boucle blanche et le bas de sa robe est garni de trois rangs de dentelle. Dans sa main gauche, elle tient trois ballons de couleurs différentes. Luis, la dernière marionnette, est d'origine mexicaine. Par-dessus sa chemise, il a revêtu un poncho. Sur sa tête, il porte un sombrero de paille tressée.

Solution



Méfisto

Texte incitatif

Intention

Représenter la transformation de Méfisto.

Objectifs

Sélectionner des informations données explicitement dans le texte.

Inférer des informations non explicites dans le texte.

Stratégies

Utiliser le contexte linguistique et extra-linguistique pour donner du sens à des mots inconnus ou peu familiers.

Utiliser les marqueurs de relation tels les conjonctions, les prépositions, les adverbes et les locutions pour faire des liens entre les mots d'une phrase.

Utiliser les marques de la structure du texte tels les tirets pour faciliter la compréhension de l'organisation du texte.

ClarisWorks

MacPaint

Traitement d'image bitmap

Utiliser les outils de dessin: crayon, pinceau, formes pleines et évidées.

Utiliser la palette de motifs.

Utiliser la commande «Annuler».

Méfisto

Mise en situation

La magie, les transformations, les tours d'adresse suscitent beaucoup d'intérêt chez les gens. Parler des magiciens et des tours que les élèves sont capables de réaliser. Présenter le texte «La transformation de Méfisto» et proposer d'illustrer la mésaventure du magicien. Avant la lecture, faire remarquer la disposition des informations et les repères visuels.

Déroulement

Au laboratoire, ouvrir un document vide et faire une brève démonstration permettant de découvrir le mode de fonctionnement et les avantages de chacun des outils suivants:

- Le pinceau trace des lignes droites ou courbes. On peut varier sa forme (double-clic sur le pinceau) et son motif (palette de motifs).
- La forme libre pleine permet de dessiner des formes variées dont l'intérieur est rempli du motif sélectionné au préalable (palette de motifs).
- Les formes pleines ou évidées servent à dessiner des formes géométriques.
- Pour réparer une erreur, sélectionner «Annuler».

Présenter le texte et inviter les élèves à réaliser le portrait de Méfisto sur un document vide. Pendant la lecture, rappeler les stratégies qui aident à comprendre des mots nouveaux, plus particulièrement le contexte et la dérivation lexicale. Mentionner l'utilité des marqueurs de relations pour repérer et sélectionner les informations nécessaires à la réalisation du personnage.

Objectivation

Afficher les dessins et les comparer. Relever les différences et vérifier si elles sont dues à une mauvaise compréhension du texte. Amener les élèves à identifier les stratégies utilisées et à juger de leur efficacité selon les circonstances.

Méfisto

Aujourd'hui, c'est une journée particulière. C'est le jour de l'année où le magicien Méfisto prépare son déguisement pour la grande rencontre des magiciens. Hélas! Méfisto est très âgé et plutôt distrait. Cette année, il a voulu se transformer en extra-terrestre. Je crois qu'il n'a pas très bien réussi. En suivant les informations suivantes, peux-tu dessiner le personnage de Méfisto?

- Sa tête est volumineuse et octogonale. Elle repose sur un cou triangulaire recouvert de poils.

- Méfisto possède trois yeux ronds avec des pupilles carrées très noires.

- Il n'a pas de nez ni de cheveux. Sa bouche ovale ressemble à une grille de haut-parleur.

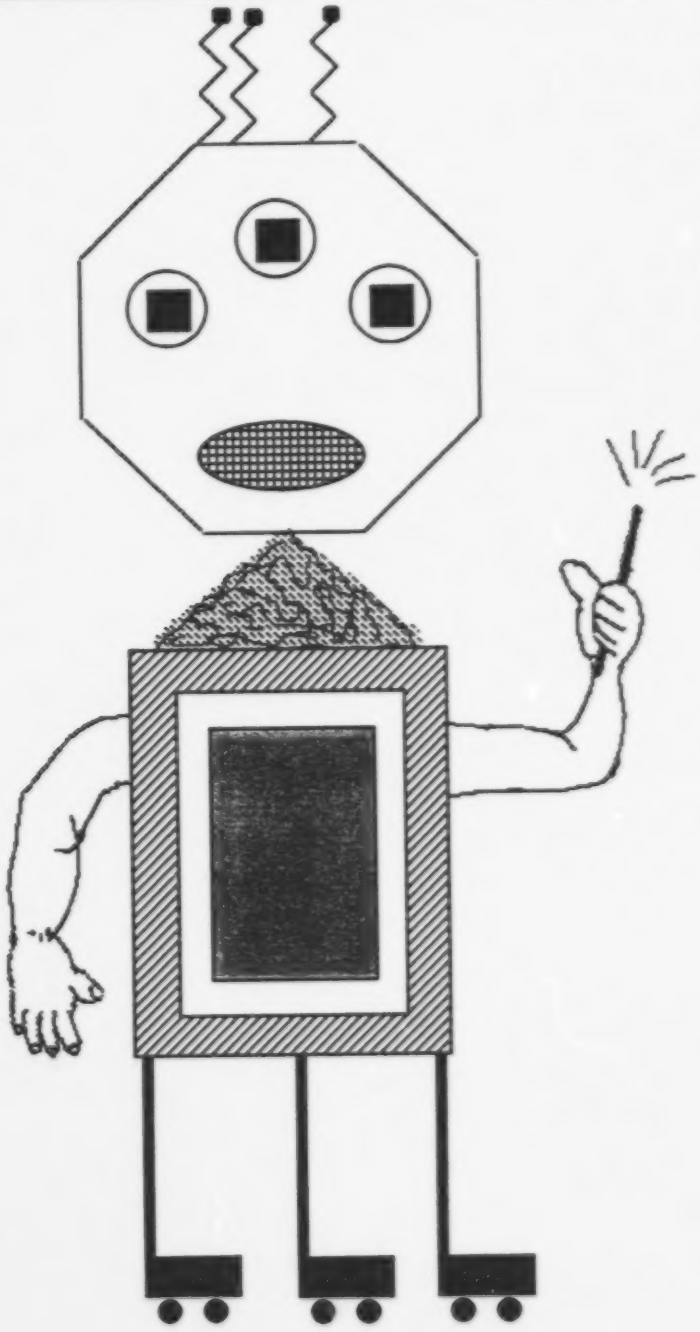
- Ses oreilles sont remplacées par des antennes en forme de zigzag placées sur le dessus de sa tête. Il en a deux d'un côté et une de l'autre.

- Son corps est fait de trois rectangles encastrés comme des cubes. On dirait des boîtes de différentes grandeurs mises les unes dans les autres. Le plus petit rectangle, celui du centre, est gris pâle, tandis que le plus grand est rayé.

- Pour se déplacer, il possède trois jambes. Chacune d'elles est faite d'une tige droite reliée à une plaque de métal noire munie de deux roulettes.

- Dans sa transformation, Méfisto a fait un oubli. Il a conservé ses bras et ses mains. Il tient encore sa baguette magique dans sa main gauche.

Solution



Salle de jeux

Texte incitatif

Intention

Remettre de l'ordre dans la salle de jeux.

Objectif

Inférer et sélectionner des informations non explicites dans le texte.

Stratégies

Utiliser les repères visuels de la structure du texte.

Utiliser les signes de ponctuation comme repères pour séparer les groupes sémantiques et donner du sens à une phrase.

Utiliser les connecteurs tels les prépositions et les adverbes pour faire des liens entre les mots d'une phrase.

ClarisWorks

MacPaint

Traitement d'image bitmap

Sélectionner et déplacer une image avec l'outil lasso ou le rectangle de sélection.

Faire pivoter une image.

Salle de jeux P. B.

La salle de jeux

Mise en situation

Le rangement est souvent associé à des corvées ou à des responsabilités. Discuter avec les élèves de l'ordre et du rangement des choses ainsi que de l'importance qu'ils accordent au rangement.

Proposer une activité qui demande de ranger une pièce en désordre. Faire observer le document illustré «Salle de jeux». Présenter le texte «La salle de jeux». Avant la lecture, faire remarquer la disposition des informations et les repères visuels.

Déroulement

Au laboratoire, ouvrir le document «Salle de jeux». Démontrer comment sélectionner une image avec le lasso et comment la déplacer. Annuler, puis reprendre en utilisant le rectangle de sélection. S'assurer que les élèves saisissent bien les différences entre ces deux outils, puis montrer comment faire pivoter une image: rotation, miroir vertical et horizontal. Mettre les élèves à la tâche.

Pendant la lecture, aider les élèves qui éprouvent des difficultés à utiliser les repères visuels, les signes de ponctuation et les connecteurs pour donner du sens à des phrases. Pour chaque phrase qui cause des problèmes, procéder en posant des questions.

Ex.: Cochonnet, la tirelire, partage sa tablette avec la balle rayée. De quel objet est-il question? La tirelire et la balle rayée. Comment reconnaître la tirelire? Elle a la forme d'un cochonnet. (rôle des virgules) Où va-t-il? Sur la tablette avec la balle.

Objectivation

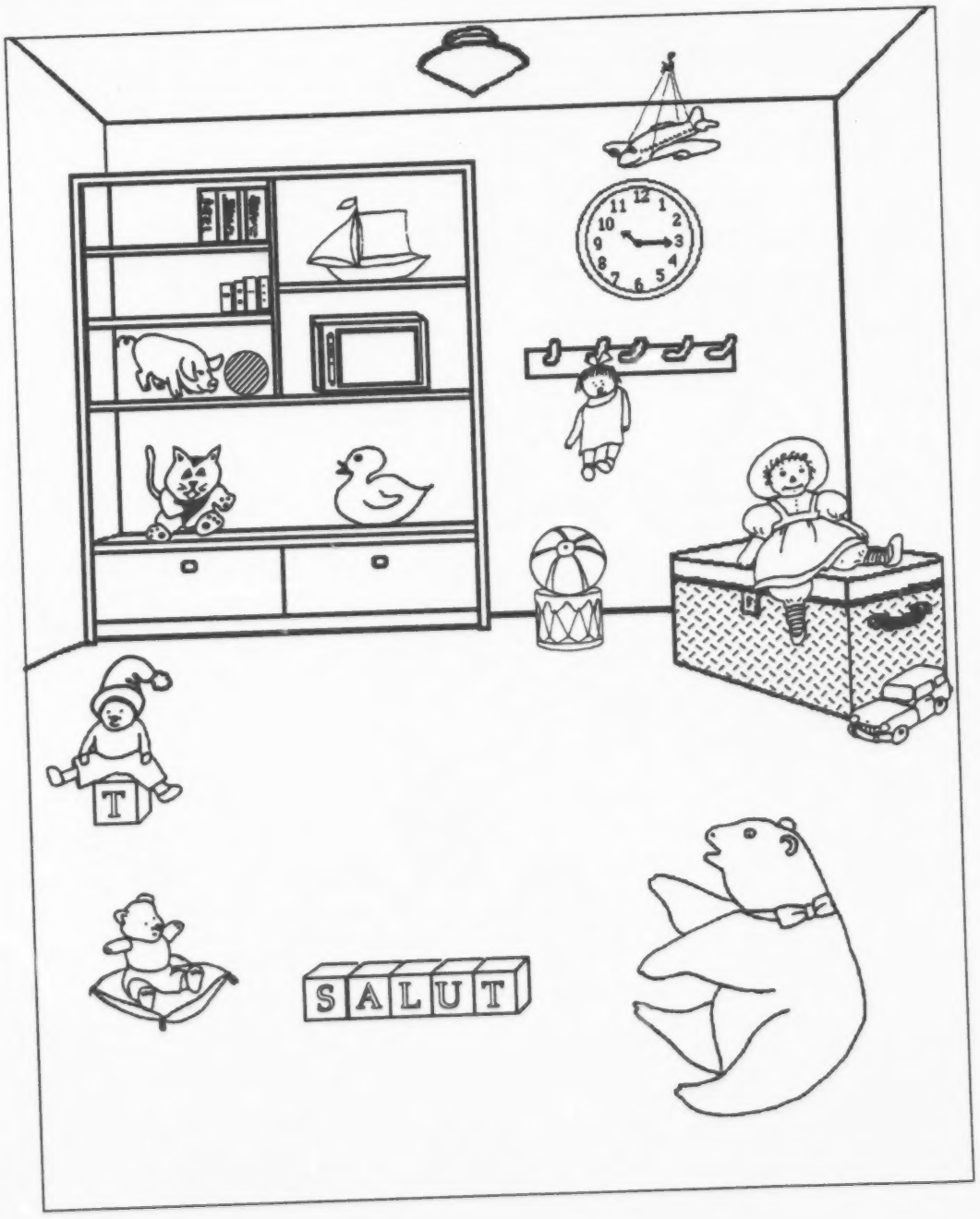
Susciter une discussion sur la compréhension de la lecture en comparant les différents dessins obtenus. Parler des difficultés rencontrées tant au niveau de la lecture qu'au niveau informatique. Pour chacune, demander aux élèves d'identifier des stratégies de lecture ou des manoeuvres informatiques qui sont pertinentes.

La salle de jeux

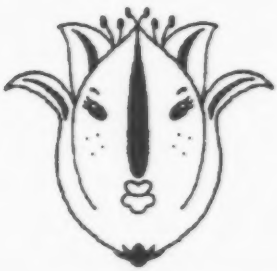
Tu es allé garder chez un voisin près de chez toi. Dès que les petits sont couchés, tu dois ranger la salle de jeux. Voici quelques indications pour t'aider à remettre tout en place.

- Cochonnet, la tirelire, partage sa tablette avec la balle rayée.
- Le voilier de Claude se place sur la tablette, en haut de la télévision.
- Éloïse, la jolie poupée de chiffon de Mélanie, porte un tablier et un chapeau. Elle trône fièrement sur le gros coffre en bois.
- Le ballon se range sur le tambour entre le coffre et l'armoire.
- Les livres, debout et bien alignés, vont sur les deux rayons au-dessus de cochonnet.
- L'avion, suspendu au crochet du plafond par de minces fils, prend une position de vol.
- L'automobile est garée à côté du coffre en bois.
- Chiffonnette, la poupée à la boucle, est suspendue au mur sur un crochet.
- Le chat et le canard se partagent la plus grande tablette de l'armoire.
- L'ours Gros-Menu est assis à droite, du même côté que le coffre. Il envie son cousin Peluche qui est assis confortablement sur le coussin de velours dans le coin gauche, de l'autre côté de la pièce.
- Totoche, la vieille poupée, est assise sur le cube qui porte son initiale. En déplaçant les jouets, tu vas sûrement retrouver sa tuque; tu la lui mettras. Elle déteste dormir la tête nue. Totoche et son cube doivent être rangés du côté gauche de la salle de jeux, entre l'armoire et le coussin de Peluche.
- Tu as presque terminé. Aligne les blocs de façon à former un mot. Mélanie et Claude seront étonnés de les retrouver ainsi à leur réveil.
- N'oublie pas de fermer la télévision avant de monter.

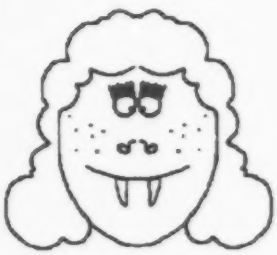
Salle de jeux


T
SALUT

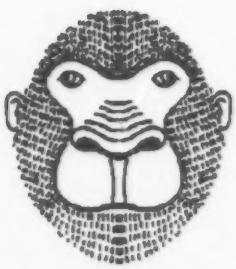
Têtes d'oeufs



des fleurs



des visages



des bêtes

Têtes d'oeufs

F

Texte incitatif

Intention

Dessiner des têtes d'oeufs symétriques.

Objectif

Sélectionner des informations données explicitement dans le texte.

Stratégie

Utiliser les marques de la structure du texte tels les mots placés entre guillemets, la numérotation et les paragraphes pour comprendre les informations et l'organisation du texte.

A

Objectif

Dessiner une tête symétrique à partir d'une forme ovale à l'aide de points, de lignes et de formes.

ClarisWorks

MacPaint

Traitement d'image bitmap

Utiliser les outils de dessin.

Dupliquer et déplacer des images.

Faire pivoter des images.

Utiliser la palette de fond pour remplir une image.

Têtes d'oeufs

Têtes d'oeufs

Mise en situation

Parler d'objets symétriques comme un coeur ou un trèfle. Distribuer des photocopies des têtes d'oeufs de la page 93 et demander aux élèves d'identifier les techniques de dessin utilisées: points, lignes et formes. Leur demander ensuite de vérifier si les oeufs sont symétriques en utilisant les différentes techniques: pliage, mira, etc. Puis leur proposer de réaliser des têtes d'oeufs à leur tour à partir des renseignements donnés dans le texte «Têtes d'oeufs». Les inviter à être créatifs sur le plan graphique sans négliger les instructions qui vont permettre qu'à la fin, on retrouve trois axes de symétrie: un, au centre de chaque oeuf et un, entre les deux oeufs.

N.B.: Choisir la démarche qui correspond au logiciel utilisé: MacPaint, pages 96 et 97; ClarisWorks, pages 98 et 99.

Déroulement

Ouvrir un document de dessin vide et mettre immédiatement les élèves à la tâche. Ces derniers doivent lire le texte et suivre les instructions données pour réaliser un oeuf décoré et un oeuf ombragé.

Au besoin, rappeler les stratégies qui aident à comprendre les informations: marques de la structure du texte, ponctuation, etc. Sauvegarder régulièrement les différentes étapes de la réalisation.

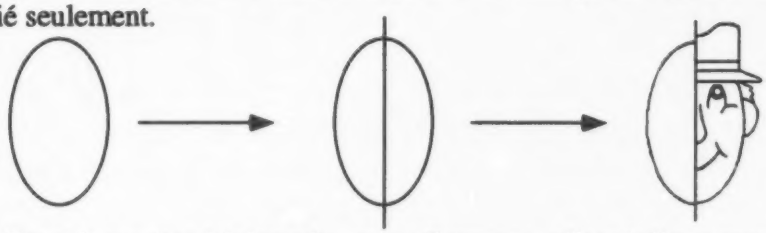
Objectivation

De retour en classe, demander de vérifier la présence des trois axes de symétrie. Se référer au texte pour expliquer les instructions qui n'ont pas été bien comprises. Exposer les productions des élèves. Observer, comparer et discuter ensemble des résultats graphiques obtenus et des techniques de dessins utilisées.

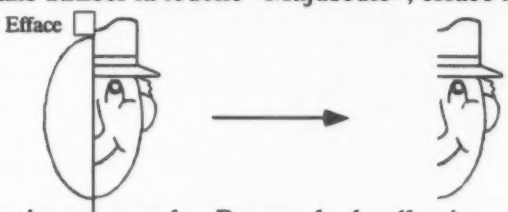
N.B.: On peut par la suite coller ces illustrations sur des cartons et proposer divers jeux d'association avec un oeuf et son ombre à des élèves du préscolaire.

Têtes d'oeufs

1. À droite de ton écran, fais un oeuf et sépare-le en deux parties égales. Décore une moitié seulement.

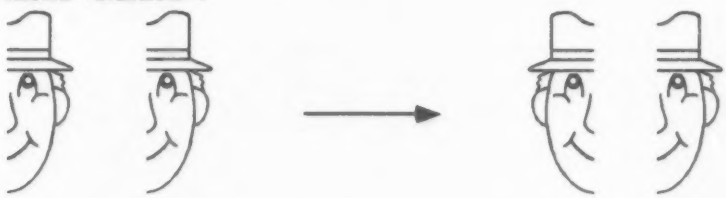


2. En utilisant la touche «Majuscule» et la «Gomme», efface la ligne centrale de ton image. Puis sans utiliser la touche «Majuscule», efface le côté inutile de l'oeuf.

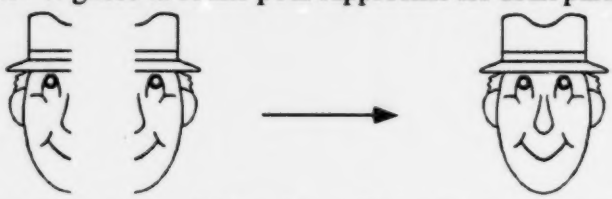


3. Sélectionne ton image avec le «Rectangle de sélection»; presse simultanément les touches «Option» et «Majuscule» et glisse la souris vers la gauche pour en faire une copie.

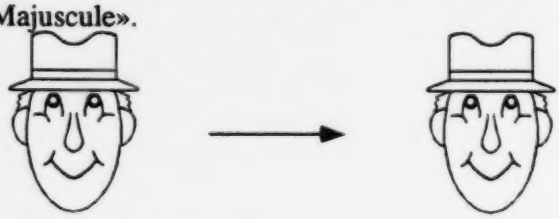
4. Pendant que ton image est sélectionnée, utilise la commande «Miroir horizontal» dans le menu «Édition».



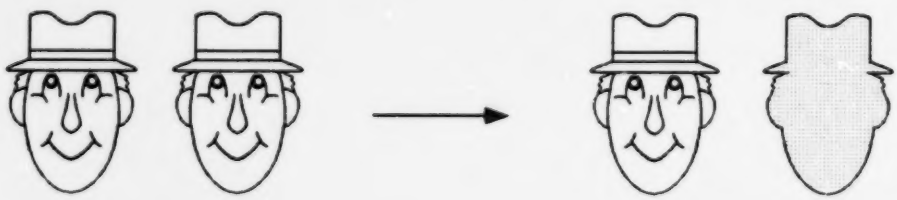
5. Sélectionne avec le «Lasso» la partie que tu veux déplacer, presse la touche «Majuscule» et glisse la souris pour rapprocher les deux parties de l'image.



6. Fais une copie de ton oeuf décoré en utilisant le «Lasso» ainsi que les touches «Option» et «Majuscule».



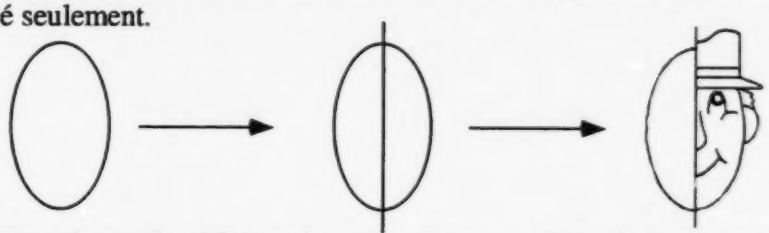
7. Sélectionne un motif gris. Dans le menu «Édition», sélectionne «Remplir».



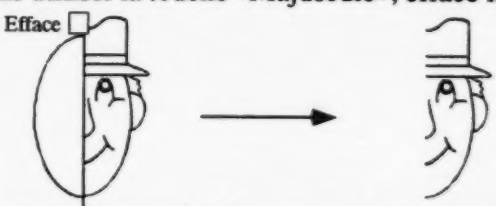
N.B.: En cas d'erreur, sélectionne «Annuler». Vérifie le contour de l'oeuf et reprends l'étape précédente.

Têtes d'oeufs

1. À droite de ton écran, fais un oeuf et sépare-le en deux parties égales. Décore une moitié seulement.



2. En utilisant la touche «Majuscule» et la «Gomme», efface la ligne centrale de ton image. Puis sans utiliser la touche «Majuscule», efface le côté inutile de l'oeuf.



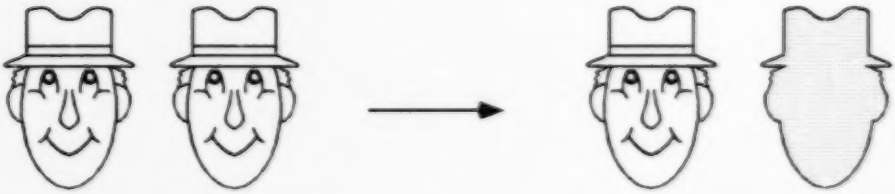
3. Sélectionne ton image avec le «Lasso»; presse simultanément les touches «Option» et «Majuscule» et glisse la souris vers la gauche pour en faire une copie.

4. Pendant que ton image est sélectionnée, utilise la commande «Miroir horizontal» dans le menu «Édition».

5. Pendant que ton image est sélectionnée, presse la touche «Majuscule» et glisse la souris pour rapprocher les deux parties de l'image.

6. Fais une copie de ton oeuf décoré en utilisant le «Lasso» ainsi que les touches «Option» et «Majuscule».

7. Sélectionne un motif gris. Dans le menu «Dessin», sélectionne «Remplir».



N.B.: En cas d'erreur, sélectionne «Annuler». Vérifie le contour de l'oeuf et reprends l'étape précédente.

Voeux multiples

Texte incitatif ou expressif

Intention

Écrire un message pour réaliser une carte de souhaits à l'occasion d'un événement spécial.

Objectifs

Choisir les informations en tenant compte des exigences du projet de communication.

Organiser son texte en fonction du projet prévu: poème, acrostiche, etc.

Faire des liens entre les informations à l'intérieur des phrases.

Respecter le code orthographique et grammatical.

Traitement de texte

Utiliser l'outil texte pour écrire et effectuer des corrections.

Savoir modifier l'alignement, le style et la taille des caractères.

Traitement d'image vectoriel

Accéder à un document annexe.

Copier et coller un objet.

Utiliser les commandes rotation, miroir horizontal et vertical.

ClarisWorks

Noël V. A. L.
Pâques V. A. L.
Mères V. A. L.
St-Valentin V. A. L.
Amis V. A. L.
Pères V. A. L.

Voeux 1 T.
Voeux 2 T.
Voeux 3 T.
Voeux 4 T.
Voeux 5 T.

Voeux multiples

Préparation

Les documents annexes «Noël», «St-Valentin», «Pâques», «Mères», «Pères» et «Amis» offrent un choix d'éléments décoratifs appropriés aux fêtes mentionnées. Plusieurs modèles sont disponibles pour réaliser la tâche.

- «Voeux 1» permet surtout de réaliser des lettres ou des poèmes;
- «Voeux 2» sert davantage à réaliser des certificats-cadeaux;
- «Voeux 3» est particulièrement utile pour écrire un poème ou un acrostiche;
- «Voeux 4» et «Voeux 5» conviennent à la réalisation de cartes variées.

N.B.: Les documents «Voeux 1» et «Voeux 4» ont un format d'impression portrait tandis que les trois autres ont un format d'impression paysage. Il est préférable que l'enseignant fasse lui-même le choix du modèle avant de présenter l'activité.

Se référer à divers documents pédagogiques de français et préparer le projet d'écriture en suivant les directives proposées.

Mise en situation

À l'occasion d'un événement particulier, suggérer aux élèves d'écrire un message ou de réaliser une carte de souhaits pour la donner à une personne de leur choix. Présenter les différentes composantes du projet aux élèves et les aider à s'y préparer adéquatement.

Déroulement

Étape 1

Au laboratoire, ouvrir le document de travail adéquat. Rappeler le projet d'écriture et indiquer que le formatage des paragraphes a été défini en fonction du projet. Les élèves écrivent leur texte et font une première révision. En classe, l'enseignant vérifie les feuilles et note les erreurs. Il objective en fonction des difficultés rencontrées dans les textes des élèves. De retour au laboratoire, les élèves complètent et révisent leur texte à nouveau.

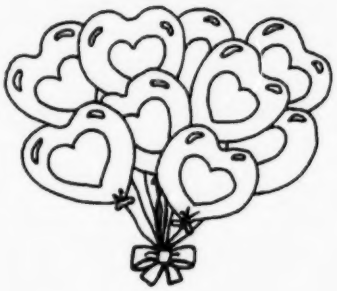
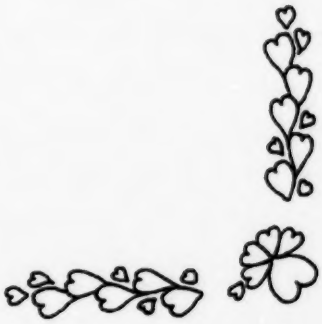
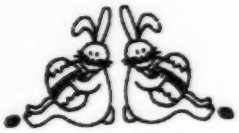
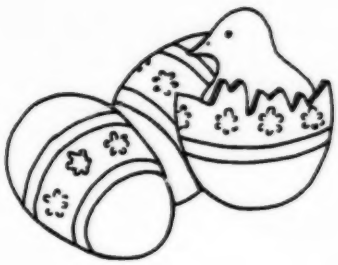
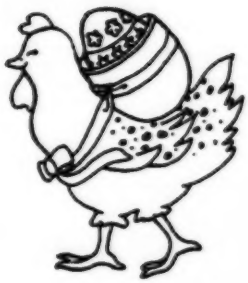
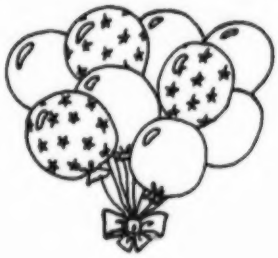
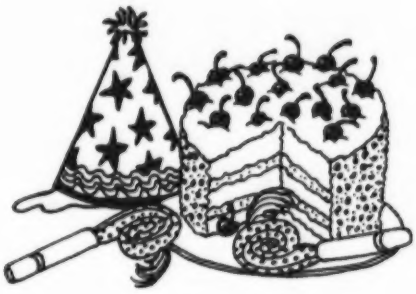
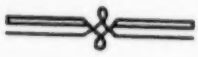
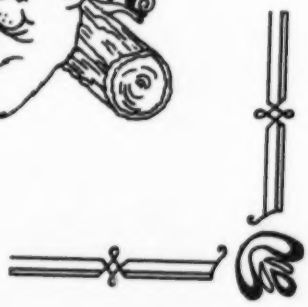
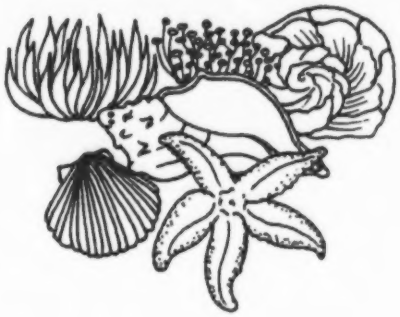
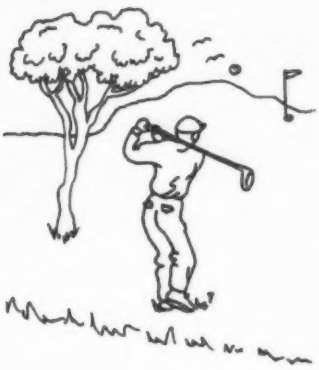
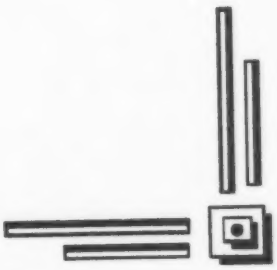
Étape 2

Ouvrir le document de travail. S'assurer que les élèves saisissent bien les façons de passer du mode texte au mode de dessin vectoriel. Expliquer comment modifier l'alignement ainsi que la taille et le style des caractères à l'aide des raccourcis disponibles. Montrer comment ajouter des illustrations en copiant un objet de type vectoriel dans un document annexe et en le collant par la suite à l'endroit approporié sur la feuille de travail. Proposer de juxtaposer adéquatement les petites images pour réaliser des dessins de coins, puis expliquer comment effectuer des rotations et comment déverrouiller un objet. Inviter les élèves qui le désirent à tracer une zone bitmap et à réaliser leur propre dessin.

N.B.: Si le texte est bref, l'enseignant fait successivement la démonstration des commandes décrites aux étapes 1 et 2. Les élèves réalisent la tâche comme indiqué, mais l'enseignant objective individuellement au fur et à mesure qu'ils ont terminé la rédaction du texte.

Les élèves s'assurent que leur projet d'écriture est complet et conforme aux exigences définies en classe. Ils exécutent les commandes de mise en page désirée et ajoutent les illustrations de leur choix. Si nécessaire, ils déverrouillent et effacent les traits qui délimitent les espaces de travail.

N.B.: Si les élèves travaillent en équipe, inscrire les informations qui conviennent au premier élève, puis imprimer. Apporter les modifications souhaitées par l'autre élève et imprimer à nouveau.

Objectivation

Réaliser la phase d'objectivation telle que proposée dans le projet d'écriture. Exposer les travaux des élèves et commenter l'agencement du texte et des illustrations s'il y a lieu. Inciter les élèves à communiquer les solutions qu'ils ont trouvées face aux difficultés rencontrées, rectifier au besoin et compléter.